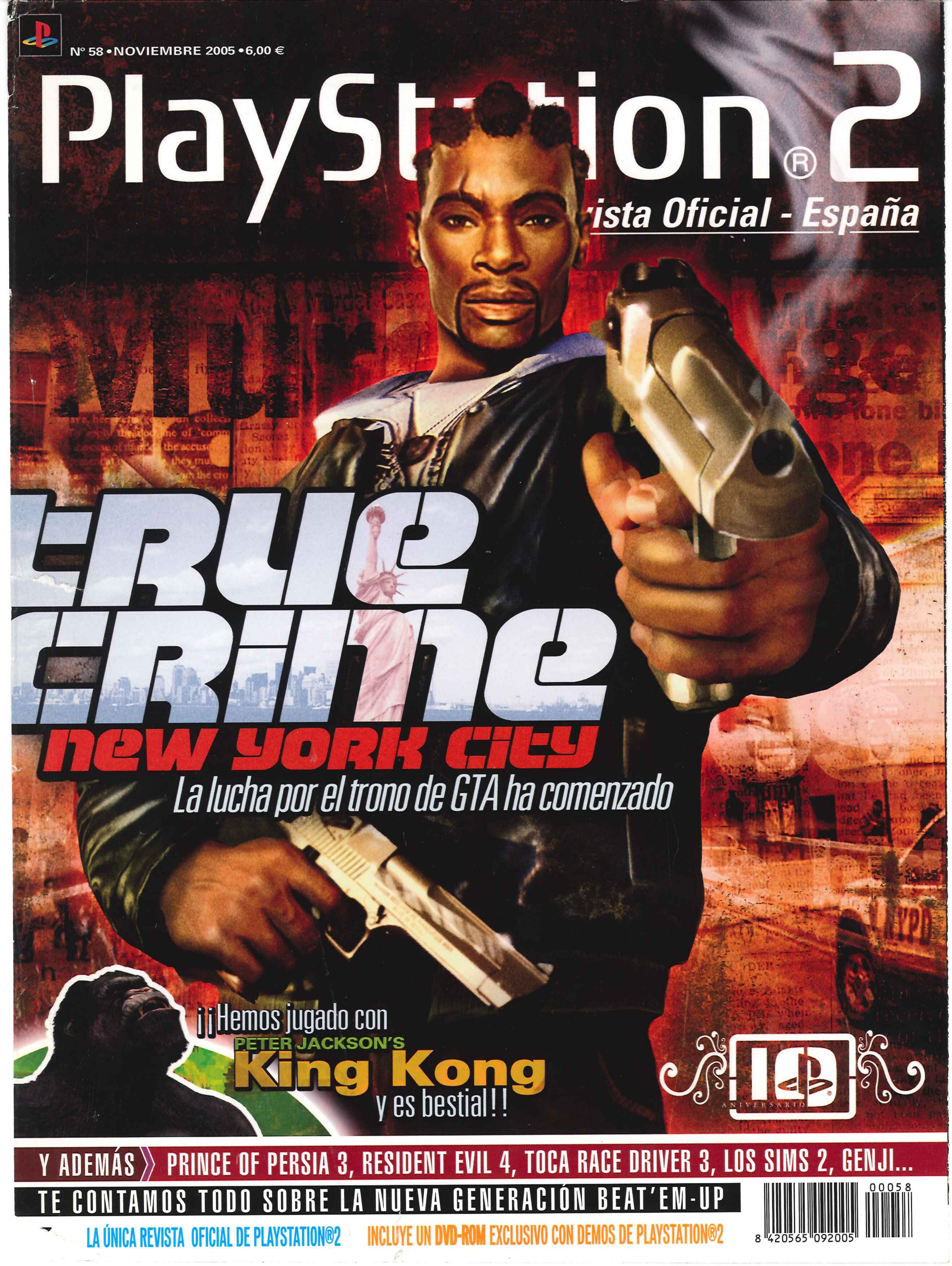


Nº 58 • NOVIEMBRE 2005 • 6,00 €
PlayStation® 2
ista Oficial - España
new york city
La lucha por el trono de GTA ha comenzado
¡¡Hemos jugado con
PETER JACKSON'S
King Kong
y es bestial!!
10
ANIVERSARIO
Y ADEMÁS
PRINCE OF PERSIA 3, RESIDENT EVIL 4, TOCA RACE DRIVER 3, LOS SIMS 2, GENJI...
TE CONTAMOS TODO SOBRE LA NUEVA GENERACIÓN BEAT'EM-UP
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00058
8 420565 092005

n-gage.com/es



Sólo con un clic

Cine de bolsillo en tu N-Gage QD.

Ahora con N-Gage QD te llevas los últimos estrenos, con un accesorio ideal para disfrutarlo aún más.

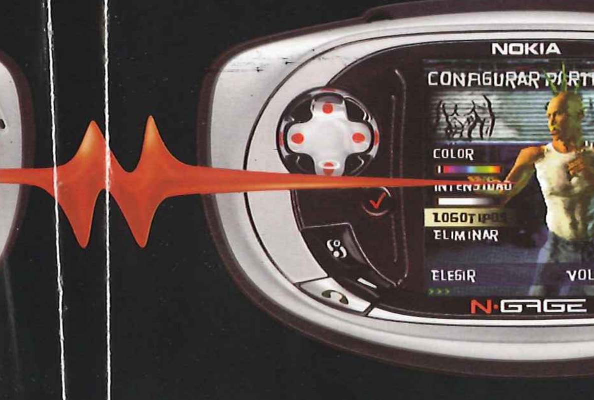




Million Dollar Baby
+
Altavoz

Sky Captain
+
Módulo Expansión de 2 MMCs

Además en la MMC, reutilizable de 128MB, dos fabulosos juegos exclusivos: N-Gage Motocross Freestyle y Pool Friction





Consola Multijugador
Teléfono móvil
Reproductor de vídeo/audio
Correo electrónico

Consulta los nuevos accesorios de N-Gage en www.n-gage.com/store




DeAPlaneta
Home Entertainment



The gamer's phone





Sólo con un cli

N-Gage QD







Consola Multijugador
Teléfono móvil
Reproductor de vídeo/audio
Internet
Correo electrónico

Consulta los nuevos accesorios de N-Gage en www.n-gage.com/store

N-GAGE
NOKI

The gamer's phon



DVD-DEMO (58)
Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2
11 DEMOS JUGABLES
01. PRO EVOLUTION SOCCER 5
02. NEED FOR SPEED MOST WANTED
03. SOUL CALIBUR 3
04. BEATDOWN: FISTS OF VENGANCE
05. W.R.C. RALLY EVOLVED
06. BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
07. RAINBOW SIX LOCKDOWN
08. NHL 06
09. DARKWATCH
10. DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
11. WALLACE & GROMIT: THE CURSE OF THE W.R.
PlayStation 2
PRO EVOLUTION SOCCER 5
POLICE
9-1-1
IMPORTANTE
DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

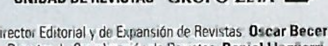
Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez**
Colaboradores: **Ana Márquez, Daniel Rodríguez, Lázaro Fernández, Javier Bautista, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Ángel Ibáñez, Ángel Jiménez, Isabel Garrido, Yolanda González** y **Rafa Notario**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**



Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

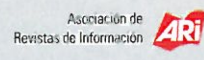
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D.
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º.
41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao.
Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grunmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld. París, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett. Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS:
- 45 JUEGOS NBA LIVE 06
- + 5 CAMISETAS FIRMADAS POR PAU GASOL
- + 20 JUEGOS BEATDOWN FISTS OF VENGEANCE



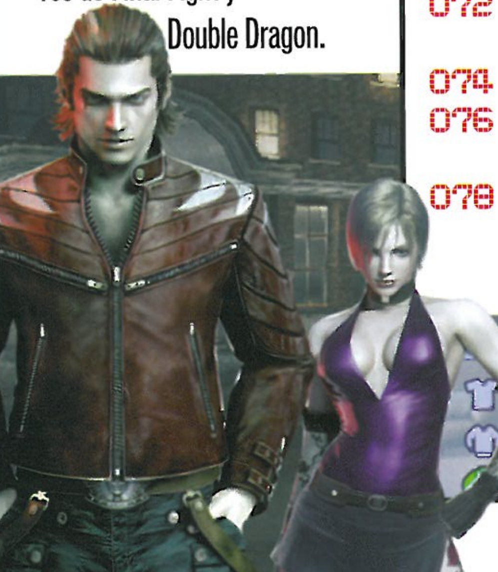

042

Segunda y última entrega del reportaje dedicado a la historia de PlayStation.



052

Los Street Brawls han vuelto. Descubre a los herederos de Final Fight y Double Dragon.



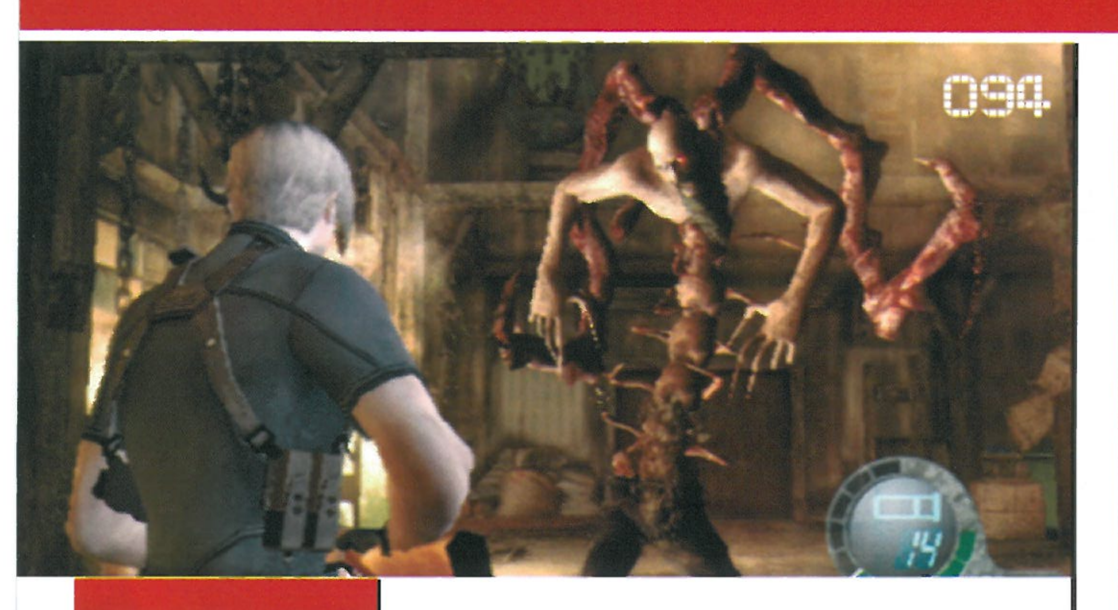


REPORTAJES



PRETEST



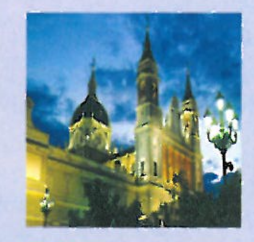
TRUE CRIME N.Y. CITY

Activision y Luxoflux desafían el reinado de GTA San Andreas con una apasionante aventura en las calles de la ciudad más emblemática de Estados Unidos, Nueva York. Tú eliges, ser un buen policía o convertirte en un peligroso Gangsta'.



TEST

SECCIONES







NOSTALGIA INTERRUMPIDA

Todo parecía indicar que el último trimestre del presente año iba a palidecer en intensidad y emoción respecto al apoteósico final del legendario 2004. La ausencia de un GTA para consola de sobremesa, el vuelo de El Padrino hacia otros emplazamientos temporales y algunos sueños imposibles como Final Fantasy XII y otros nombres consagrados, parecían presagiar una etapa navideña más calmada y reposada de lo normal. La nostalgia de los clásicos imperecederos parecía cernirse sobre todos nosotros. Pero nada más lejos de la realidad, si apartamos los fantasmas de la melancolía lúdica y miramos directamente al futuro inmediato nos encontraremos con un nutrido ramillete de títulos, quizá con menos nombre pero en algunas ocasiones con más calidad, capaces de asentar todavía más los sólidos cimientos sobre los que se sostiene el cada vez más alto y omnipresente pilar negro de Sony y ese satélite de libre movimiento universal llamado PSP. Obras maestras como True Crime New York City que nos adelantan, gracias a su sobresaliente calidad, las mieles de la nueva generación con una puesta técnica en escena que excede a toda lógica posible. Sabemos que será uno de los grandes protagonistas de estas navidades junto a otras necesarias adquisiciones como Resident Evil 4, Peter Jackson's King Kong, Gun, Getting Up, Prince Of Persia 3, The Warriors o Need For Speed Most Wanted por citar sólo algunas de ellas. Mientras, acomodada en nuestras manos como una extensión más del cuerpo, PSP ilumina nuestros rostros allá donde estemos y ríe orgullosa de saber que ella sí tiene un GTA que echarse a la pantalla. Y no os dejéis engañar por su portabilidad porque la nueva criatura de Rockstar os hará olvidar muy pronto a sus poderosos hermanos mayores. Y qué deciros de Pursuit Force o de Pro Evolution Soccer 5 en formato UMD. Sobran las palabras y nos falta tiempo para disfrutar con todo, así que, desterrad esa sensación de nostalgia y dejaros llevar por la etapa más dulce y brillante de PlayStation 2.

MARCOS GARCÍA
Director




grand theft auto
Liberty City Stories™






PSP

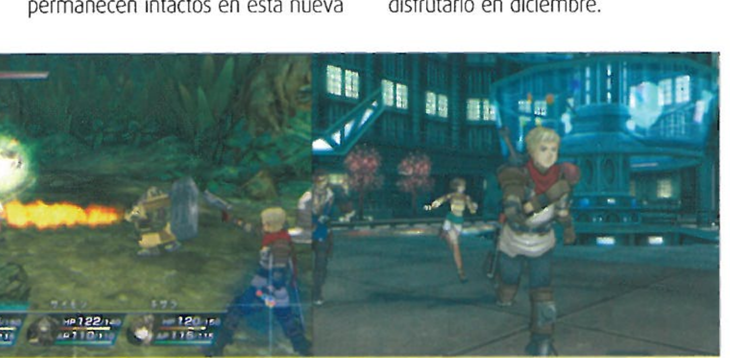

18+
www.pegi.info


R

NOTICIAS
Toda la actualidad de PlayStation 2

ROGUE GALAXY
La odisea espacial de Level 5

Los creadores de la saga *Dark Cloud* y de la octava entrega de *Dragon Quest* presentaron recientemente su nuevo proyecto. ***Rogue Galaxy*** será un RPG de acción que se ambienta en la Vía Láctea, hogar de numerosos planetas. Aunque el entorno sea futurista, muchos de los elementos de sus anteriores trabajos permanecen intactos en esta nueva producción. Un cuidado estilo gráfico cercano al *cartoon* y unas espectaculares secuencias de vídeo, además de la experiencia previa de sus anteriores títulos, hacen que se convierta en uno de los más esperados del catálogo de **PlayStation 2**. **Sony C.E.** ha confirmado su distribución en España a lo largo del próximo año, mientras que en Japón podrán disfrutarlo en diciembre.





TORNEO TEKKEN

El próximo 26 de noviembre tendrá lugar la esperada final del *Torneo Puño De Hierro Tekken 5* en el Palacio de Congresos de Madrid. Allí acudirán los ganadores de los torneos previos y los embajadores de los mismos. El resto del público deberá ir disfrazado de algún personaje de la saga y podrá participar en un concurso cuyo premio será una **PSP**. Si queréis más información entrad en www.torneotekken5.com

SILENT HILL LA PELÍCULA



■ Radha Mitchell (Rose) y Laurie Holden (Cybil) exploran los escalofriantes parajes del pueblo maldito

La mejor saga de terror tendrá pronto su adaptación a la gran pantalla. Lejos de las garras de Uwe Boll, estará dirigida por Christophe Gans (*El Pacto De Los Lobos*) y protagonizada por Radha Mitchell (Melinda y Melinda) y Sean Bean (*La Comunidad Del Anillo*). No estará basada directamente en ninguno de los juegos y se estrenará durante la primavera del año próximo.

SUPERMAN RETURNS

Electronic Arts ha anunciado que, de nuevo, realizará la adaptación de un futuro éxito cinematográfico. En esta ocasión se trata del *remake* de la clásica película *Superman*, que llegará a las pantallas de todo el mundo el 30 de Junio del próximo año. El juego está siendo desarrollado por el equipo de **EA Tiburón** situado en Orlando, Florida, creadores de la saga *Madden NFL*.



TOP 10

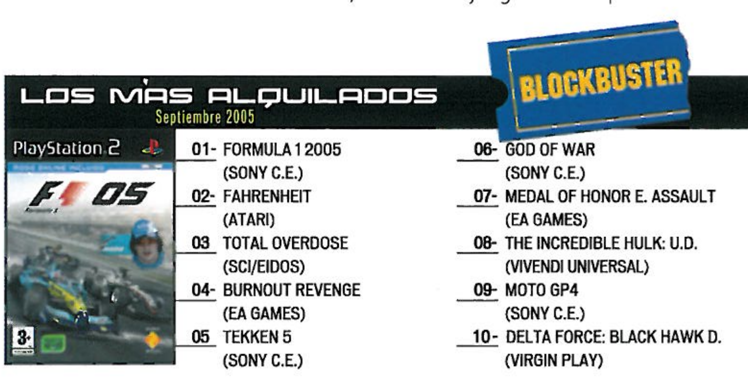
La «Alonsomanía» sigue dominando las listas de éxitos del mes de septiembre, como lo demuestra no sólo el hecho de ser el juego más alquilado y el segundo más vendido (sólo superado por el todopoderoso *FIFA*), sino que, además, el siguiente en la lista es ¡el *Formula 1* del año pasado! Aunque esta fiebre podría tener los días contados ante la llegada de *Resident Evil 4*, uno de los juegos más esperados del año.



LOS MEJORES

Noviembre 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España

01- RESIDENT EVIL 4 (EA-CAPCOM)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
03- TEKKEN 5 (SONY C.E.-NAMCO)
04- GOD OF WAR (SONY C.E.)
05- FIFA 06 (EA SPORTS)
06- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
07- BURNOUT REVENGE (EA GAMES)
08- GENJI (SONY C.E.)
09- EVERYBODY'S GOLF (SONY C.E.)
10- SPARTAN TOTAL WARRIOR (ATARI)



LOS MÁS ALQUILADOS

BLOCKBUSTER — Septiembre 2005

01- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
02- FAHRENHEIT (ATARI)
03 TOTAL OVERDOSE (SCI/EIDOS)
04- BURNOUT REVENGE (EA GAMES)
05 TEKKEN 5 (SONY C.E.)
06- GOD OF WAR (SONY C.E.)
07- MEDAL OF HONOR E. ASSAULT (EA GAMES)
08- THE INCREDIBLE HULK: U.D. (VIVENDI UNIVERSAL)
09- MOTO GP4 (SONY C.E.)
10- DELTA FORCE: BLACK HAWK D. (VIRGIN PLAY)



LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL — del 1 al 30 de Septiembre

01- FIFA 06 (EA SPORTS)
02- FORMULA 1 05 (SONY C.E.)
03- FORMULA 1 04 (PLATINUM) (SONY C.E.)
04- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
05- GOD OF WAR (SONY C.E.)
06- SONIC HEROES (PLATINUM) (ATARI-SEGA)
07- P.E. SOCCER 4 (PLATINUM) (KONAMI)
08- GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS (TAKE 2-ROCKSTAR)
09- KILLZONE (PLATINUM) (SONY C.E.)
10- BURNOUT 3:TAKEDOWN (PLATINUM) (EA GAMES)

¡LA PES LIGA YA TIENE GANADOR!

El pasado 8 de octubre se disputó en Córcega la final europea de *Pro Evolution Soccer*. Los españoles Quakero y El Figura hicieron un gran papel, pero no pudieron alcanzar la final, que ganó el polaco Eziek frente al belga JInxy.



LA FIEBRE KATAMARI AMENAZA EUROPA

Electronic Arts será quien distribuya, a finales de año, la secuela de *Katamari Damacy*, uno de los títulos que más conmoción ha causado en Estados Unidos y Japón en los últimos años. Obra de Namco, *We ❤ Katamari* es un original *arcade* en el que manejaremos al hijo del rey del Cosmos, un personaje que (como si se tratase de un escarabajo pelotero) es capaz de amasar una gigantesca bola con todos los objetos que va encontrando a su paso. La bola irá creciendo y creciendo, hasta absorber incluso casas y campos de béisbol. Esta secuela no sólo mantiene la misma mecánica delirante, sino que además incluirá un nuevo modo de dos jugadores.

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

Konami quiere extender su dominio sobre el género futbolístico a una nueva dimensión: la estrategia. ***Pro Evolution Soccer Management*** llegará en 2006 para permitirnos controlar hasta el más mínimo aspecto de la gestión de cualquier club de seis ligas europeas. Controlaremos los fichajes, los entrenamientos y podremos intercambiar datos con *Pro Evolution Soccer 5*.



PLAYSTATION 3

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

Un Solid Snake tan bueno que no parece real

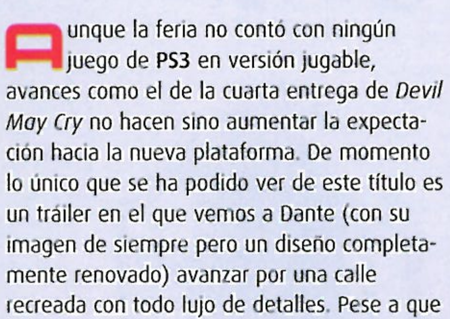
Viendo el impresionante aspecto de las primeras imágenes de ***Metal Gear Solid 4*** resulta difícil creer que sean del juego real. Consciente de ello, el propio Hideo Kojima aprovechó su paso por el **Tokyo Game Show** para hacer una demostración en tiempo real del título, ejecutada desde lo que aseguró que se trataba de un *kit* de desarrollo de **PlayStation 3**. En esta ocasión, la aventura se desarrolla en una época futura en medio de un conflicto bélico y con un Solid Snake cuyo rostro evidencia el paso de los años. Este es sólo uno más de los elementos que el equipo de Kojima ha utilizado para «alardear» de las capacidades del *hardware* de **PlayStation 3** ya que es mucho más interesante recrear los matices de una piel madura que la tersa piel de un joven. Asimismo, prometen efectos de luz (o más bien, de sombra) como nunca se han visto, personalización de las armas y enemigos dotados de una desarrolladísima Inteligencia Artificial.



DEVIL MAY CRY 4

Dante prepara su espada para debutar en PlayStation 3

Aunque la feria no contó con ningún juego de **PS3** en versión jugable, avances como el de la cuarta entrega de *Devil May Cry* no hacen sino aumentar la expectación hacia la nueva plataforma. De momento lo único que se ha podido ver de este título es un tráiler en el que vemos a Dante (con su imagen de siempre pero un diseño completamente renovado) avanzar por una calle recreada con todo lujo de detalles. Pese a que el vídeo sólo dura unos minutos, en él Dante hace gala de un gran repertorio de movimientos, que previsiblemente se verá ampliado en el juego. Mientras esperamos a que **Capcom** nos deje saber un poco más acerca de esta aventura sólo disponible para **PlayStation 3**, podemos hacer tiempo disfrutando en nuestra consola con la futura edición especial de *Devil May Cry 3*.



El BigBen es testigo del espectacular prólogo del juego xxxx xxxx



ROGUE GALAXY

La nueva creación de Level 5

Después de *Dark Cloud* y *Dark Chronicle*, llega ***Rogue Galaxy***, el nuevo RPG firmado por el prestigioso equipo de **Level 5**. Con animaciones estilo *anime* de extraordinaria belleza, este título se desarrolla en la Vía Láctea donde los fabricantes de armas prosperan gracias a las grandes guerras. Así, manejaremos a un grupo de piratas espaciales que recorren la galaxia en busca de tesoros.





FORBIDDEN SIREN 2

Sobrevive en una isla plagada de zombis

En la feria japonesa, los asistentes mayores de 15 años (y con la paciencia suficiente para esperar las largas colas) pudieron ponerse a los mandos de la *demo* de ***Siren 2***, la secuela del *Survival Horror* de **Sony**. La acción transcurre en la isla de Yamijima, cuyos habitantes desaparecieron 29 años antes y tras un misterioso apagón regresarán con sed de sangre.

PLAYSTATION 2

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE



Con modo multijugador y el sello de Hideo Kojima

PLAYSTATION 2

No será necesario esperar la llegada de **PlayStation 3** para poder disfrutar de una nueva ración de *Metal Gear*. Además de la secuela de *Acid*, la versión **PSP** que se juega con cartas y por turnos, El *Tokyo Game Show* sirvió para mostar por primera vez el modo competitivo de la próxima entrega para **PS2**: ***Metal Gear Solid 3: Subsistence***. Con la firma de Hideo Kojima como garantía el modo multijugador de este título ofrecerá posibilidades clásicas como *Deathmatch*, y otras más bizarras como «Capturar la Rana».



APE ESCAPE 3

¿Te imaginas a Pipo disfrazado de Darth Vader?

PLAYSTATION 2



Si hay algo que caracteriza a este juego es el sentido del humor.

Desde su *debut* en la primera **PlayStation** los simpáticos simios de *Ape Escape* se ganaron, por derecho propio, un lugar privilegiado en la historia de los videojuegos. Ahora, prácticamente un lustro después, la franquicia parece estar en su mejor momento: a los dos títulos del recién estrenado catálogo de **PSP** y su propio juego de *EyeToy*, se une la tercera entrega de *Ape Escape*. En ella, tendremos que dar caza a unos monos más astutos que nunca y con sorprendentes disfraces.



OTROS TITULOS PARA PS2

LA FERIA JAPONESA EXHIBIÓ OTRAS NOVEDADES DE VARIOS GÉNEROS



Nombre	Género	Compañía
Xenosaga III	RPG	Namco
Tales Of The Abyss	RPG	Namco
Ace Combat Zero	Simulador aéreo	Namco
Kingdom Hearts 2	RPG de Acción	Square-Enix
Final Fantasy XII	RPG	Square-Enix
Monster Hunter 2	Acción	Capcom
Tourist Trophy	Conducción	Sony C.E.
Suikoden V	RPG	Konami



Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar

01 - Entra en emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 SUDOKU
Para el que le gusten los números y las operaciones matemáticas.



02 SIMON
Pon a prueba tu memoria visual.



03 MOTOGP 3
La mejor competición de motociclismo.



04 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LEYENDAS
La batalla por la Tierra Media continúa.



05 AGE OF EMPIRES 2
Sin duda, el mejor juego de estrategia en tiempo real ya en tu móvil.



06 MONOPOLY TYCOON
Una atractiva variante del juego de tablero.



07 TOMB RAIDER 3
Lara sigue en pos de su misterioso cliente



08 MEDIEVAL COMBAT
Lo más selecto en lucha ya disponible en tu móvil.



09 SKIPPING STONE
¿Cuántas veces puede rebotar una piedra sobre el mar?



10 TORRENTE 3
El popular y casposo detective español se cuela en tu móvil.

LA OPOSICIÓN

Aunque los primeros niveles son sencillos, pronto encontrarás oposición: unos sistemas de seguridad que tendrás que sortear para impedir tu detención. Tendrás que evitar sensores de movimiento y robots que deambulan por los escenarios.



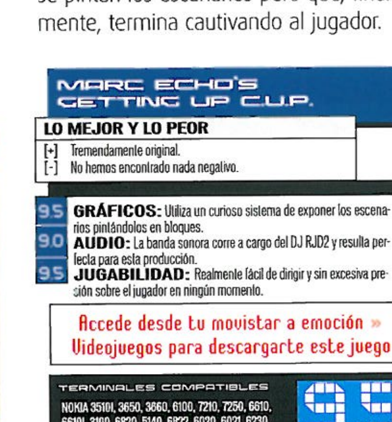
Marc Ecko's
Getting-Up Contents Under Pressure

EXCLUSIVO

Aprende el arte del graffiti con este apasionante juego

El diseñador Marc Ecko ha querido plasmar su visión de la cultura urbana con el *Hip-Hop* y el *graffiti* en un videojuego. Su protagonista es Trane, un novato del *graffiti* que vive en la corrupta ciudad de *New Radius*. Trane deberá hacer *graffitis* en los lugares más peligrosos e inconcebibles para rebelarse contra la sociedad a favor de la libertad. Con este argumento se presenta un plataformas de original concepto y diseño: la ciudad está en penumbra, lo que se refleja en escenarios negros sobre los que sólo se distinguen plataformas y botes de *spray*.

Cada vez que Trane recoge uno de esos botes, pinta de color la zona correspondiente de la ciudad. Sus movimientos (de fácil ejecución gracias a un sencillo control) son muy variados y fluidos, permitiéndole acceder a los lugares más insospechados para realizar su tarea. Los niveles están diseñados para conducirte hacia un *graffiti* final que exigirá la recolección de gran número de botes de *spray*. Un juego bien diferente que causa extrañeza al principio por el modo en que se pintan los escenarios pero que, finalmente, termina cautivando al jugador.



MARC ECHO'S GETTING UP C.U.P.

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Tremendamente original.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5 **GRÁFICOS:** Utiliza un curioso sistema de exponer los escenarios pintándolos en bloques.
9.0 **AUDIO:** La banda sonora corre a cargo del DJ RJD2 y resulta perfecta para esta producción.
9.5 **JUGABILIDAD:** Realmente fácil de dirigir y sin excesiva presión sobre el jugador en ningún momento.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 3510I, 3650, 3660, 6100, 7210, 7250, 6610, 6610I, 3100, 6820, 5140, 6822, 6020, 6021, 6230, 6600, 7610, 6670, 6680, 7650, N-GAGE, N-GAGE QD, SIEMENS C65, CXT65, CX65, S65, SK65, SX1, MOTOROLA C650, C385, C390, E1000, SAMSUNG SGH D500, SGH E630, E820, SGH E700, X600, SONY-ERICSSON K700I, K750I, K300I, S700I UMTS LG U8150, U8210, MOTOROLA V300, V600, V535, V3, V975, SONYERICSSON Z1010, SAMSUNG Z105, Z500



PlayStation 2

NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NO



Están locos estos romanos

Obélix, tan ansioso como siempre por beber la famosa poción mágica de Panorámix, echa un buen trago del caldero con nefastos resultados: queda transformado en piedra. Los romanos capturan dicha estatua y se la llevan a un lugar desconocido. Es tarea de Astérix, una vez más, sacar las castañas del fuego a su amigo. Dirigiendo al noble y pequeño guerrero tendrás que recorrer doce niveles repletos de plataformas y enemigos para rescatar a tu amigo del alma de manos de los romanos. Así es ***Astérix Rescata A Obélix***, una producción de **In-Fusio** cuya calidad gráfica nada tiene que envidiar a los cómics originales.

Nueva Comunidad

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la *Newsletter* de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web **www.movistar.es/emocion/juegos** y darte de alta.



Brothers In Arms: Earned In Blood

Revive los mejores momentos de la IIGM

La saga bélica de **UbiSoft** ambientada en la Segunda Guerra Mundial se estrena en móviles de la mano, como es habitual con las licencias de la compañía, de **Gameloft**. Una vez más se toma el concepto original, un *FPS*, y se adapta de manera que funcione y sea atractivo en un terminal. El resultado es un juego de acción en tercera persona que pone gran énfasis en la ambientación y la variedad. Controlas a un único soldado que diriges a través de auténticos laberintos de pasillos, trincheras y calles. En ocasiones irás a pie, pertrechado con todo tipo de armas con las que hacer frente a soldados enemigos, tanques y emplazamientos de artillería. Otras controlarás un tanque con una ametralladora que dispara automáticamente y cuya torreta has de dirigir de forma manual. Los objetivos de las misiones son de lo más surtido que hemos visto en un juego de este género: desde proteger a un médico que lleva a un herido a secuestrar un tanque para destruir un campamento rival, pasando por el desembarco de Normandía (sin duda el nivel más espectacular del juego). *Brothers In Arms: EIB* no deja resquicios: es un juego muy sólido y la producción es contundente. El único pero que se le puede poner es que el control del tanque resulta un poco engorroso.

■ Una de las fases está inspirada en el desembarco de Normandía

FUEGO A DISCRECIÓN



A pie tendrás un sistema de apuntado automático a tu servicio siempre y cuando encares la dirección adecuada. Dirigiendo el tanque tendrás que ocuparte de girar la torreta hacia el enemigo intentando no detenerte demasiado tiempo en el mismo sitio para evitar que te alcancen con facilidad.



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una gran ambientación.
[-] Control complicado del tanque.

9.7 **GRÁFICOS:** Aprovecha al máximo las posibilidades visuales de los terminales para reproducir escenarios creíbles.

9.0 **AUDIO:** Un tema principal muy solemne y buenos efectos de sonido durante la acción.

8.5 **JUGABILIDAD:** A pie todo resulta sencillo y en el tanque la cosa se complica al tener que dirigir la torreta de forma independiente.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

ALCATEL OT556, MOTOROLA E1000, V300, V600, V975, C650, C385, C390, V535, V3, NOKIA 3650, 3660, 6101, 6230I, 6600, 7610, 6670, 6680, N-GAGE, N-GAGE QD, 6100, 7210, 7250, 6610, 6610I, 3100, 6820, 5140, 6822, 6020, 6021, 3510I, 6230, 7650, SAMSUNG SGH D500, SGH E630, E820, SGH E700, X600, Z130, Z500, SONYERICSSON K300I, K700I, K750I, S700I, Z1010, SIEMENS C65, CXT65, CX65, S65, SK65, M55, S55, SL55, MC60

9.6 (SOBRE 10)

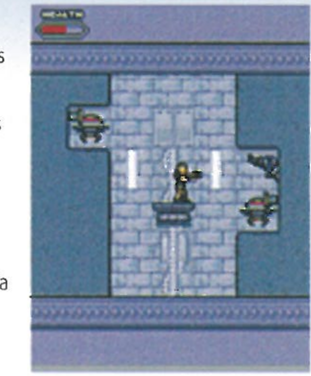


movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS



La leyenda continúa

El Señor De Los Anillos: Leyendas nos devuelve a la Tierra Media con un excelente juego de acción y plataformas que nos permite revivir los mejores momentos de la trilogía de Peter Jackson basada en la obra de Tolkien. Por primera vez en un móvil vamos a poder jugar con los cuatro protagonistas de la historia: Frodo, Aragorn, Legolas y Eowyn. Además de compartir movimientos y acciones, cada uno de ellos posee una habilidad especial. Una cuidada producción que sabe captar la magia del original para proporcionar momentos inolvidables.



Lara sigue buscando

Ya está aquí la tercera entrega de *Lara Croft: Tomb Raider El Elixir De La Vida*. Vivirás una aventura con quince niveles y escenarios que puedes repetir una vez desbloqueados en este modo para ponerte a prueba en los *Arcade* y Contrarreloj. La historia sigue su avance cuando Lara viaja a las montañas de Escocia en pos de su anónimo cliente. Lara sospecha que alguien quiere conseguir los ingredientes para fabricar el Elixir de la Vida y no está dispuesta a permitirlo, así que tendrás que echarle una mano para lograrlo.



VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

01 **AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA**
La comunidad más enloquecida del mundo.



02 **PANG**
Un gran arcade de la mejor época de las recreativas.



03 **TETRIS**
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



04 **ALONSO 2005**
El asturiano sigue cosechando éxitos dentro y fuera del circuito.



05 **AGE OF EMPIRES 2**
El mejor juego de estrategia en tiempo real.



06 **TRIVIAL PURSUIT**
Demuestra que tu sapiencia no tiene límites.



07 **TORRENTE STRIP**
Conoce a fondo a las chicas más bellas.



08 **SUDOKU**
El pasatiempo más popular arrasa en móviles.



09 **50X15**
Pon a prueba tus conocimientos en el concurso más popular de TV.



10 **MONOPOLY**
Conviértete en un tiburón de las finanzas.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

BUZÓN PlayStation®2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PS2, de tu viaje a Japón con motivo del Tokyo Game Show, de tu PS2 «tuneada» •

La primera partida On-line

Jerónimo Marugán
Vía e-mail.

La primera vez que jugué On-line me sentí un poco como un niño en su primer día de colegio, no sabía lo que me iba a encontrar dentro de esa «sala virtual» con miedo al fracaso o a no estar a la altura de los demás. Hoy en día juego mas en la red que Off-line y gracias a juegos como *Monster Hunter, Burnout 3, Need For Speed Underground* he conocido a mucha gente con la que ahora suelo hablar por el *messenger* e incluso quedar con ellos para dar una vuelta, por todo esto quiero agradecer a **Sony** y a gente como Kon, Sadist, Danipredator, Kakashin, Juanma (*nicks* On-line) que hayan hecho del videojuego algo más ameno y divertido, que te hace sentir como uno más de un gran grupo de personas. Saludos de blue_dragoon.

Un triste acontecimiento

Cristina Aguilar Berrocal
Puerto de Alcúdia (Mallorca).

Amigos de la revista **PlayStation 2**, aprovecho la ocasión, dado el gran número de lectores de esta revista, para hacer presente un triste hecho y aportar mi pequeño granito de arena para que no vuelva a ocurrir. Hace pocas semanas leyendo mi periódico comarcal me enteré que un individuo, de nombre «Lee», murió después de estar durante 50 horas seguidas, con breves descansos para ir al servicio, jugando a un videojuego en una especie de *cybercafé*. ¿Cómo es posible que una persona juegue tantas horas seguidas? ¿Nadie lo echa en falta? Creo que es necesario llevar un tipo de autocontrol de uno mismo, debemos diferenciar igual que hacemos en las películas de lo real a lo no real, no podemos llegar a esta dependencia exagerada de un juego, ocio que sirve para la diversión. Con esto no quiero dar a entender que hay que exterminar los videojuegos, de hecho me considero una jugadora en potencia, pero sí dar la importancia necesaria a tu consola y ponerla en el orden de importancia



El abuelo de Fco. Javier Rodríguez: todos los días cuando vuelve de la huerta, juega un rato mientras su abuela se hecha la siesta.

EL TEMA DEL MES

Este mes: ¿Cuáles han sido tus primeras impresiones con PSP? ¿La esperabas así?

PSP: Nada igual con ese tamaño.

Óscar.
Vía e-mail.

La impresión que te da en el primer momento es «no la toco, que no se rompa». Pero es lo mejor con diferencia, esos gráficos, ese estilo que tiene, y lo mas importante los juegos que hay. Por ejemplo, tengo el *Midnight 3* y es la leche, se ve como en la **Play 2**. Además, que te regalen la peli de *Spider-man* sólo por registrarte y puedas entrar en sorteos de *Aibos* y mas artículos **Sony** es como para ponerse a los pies de **Sony** y decirle que sin ellos la vida no sería la misma. En definitiva, **PSP** es impresionante.

¿Cuándo piensan comprarla los que no la tienen?

Álvaro García García.
Vía e-mail.

Tenía reservada mi **PSP** desde que se podía reservar, después de dos meses de angustiosa espera, la tenía en la mano, no me lo podía creer mi propia **PSP**... Me dejé vencer por la euforia. Antes de empezar a jugar la estuve mirando, alabando el práctico diseño... ¡Incluso le hice fotos! Llegó el esperado momento y probé el juego *Midnight Club 3*, casi me desmayé. ¡Parecía que estaba jugando con **PS2**! Me gustaría decirle a los que ya la tienen que seguramente el dinero con el que compraron la «máquina de sueños portátil» es el mejor invertido de su vida y a los que aún no la tienen, ¿cuándo piensan comprársela?

La pequeña gran consola

Francisco Abril Perea.
Vía e-mail.

Me alegro mucho por toda la información que habéis dado en vuestra súper revista sobre **PSP** porque me ha ayudado de manera acertada a comprarme un gran artilugio. Es impresionante ver cómo una consola tan pequeña puede hacer cosas tan grandes como ver pelis, jugar, escuchar música... en cualquier parte y sin cables. Me quedé alucinado con la pantalla tan buena que tiene, es de magnífica resolución.

No daba crédito, sencillamente sigo alucinado

Andrés Plata Casado.
Utrera (Sevilla).

«¡Oooohhhhh! ¡Así se ve?!» Eso fue lo primero que dije al verla. Por supuesto hice mi reserva, para asegurarme de que no me quedaba sin ella, aunque tenía mis dudas, por lo que se había comentado. Pero al verla, no daba crédito, sencillamente sigo alucinado. Bueno, y su resultado final, me ha sorprendido, creía que iba a ser un formato más pequeño, como casi todas las portátiles. Y eso de ver películas no me lo creía del todo, pensaba que iba a ser imposible, a no ser que te quedaras ciego al verlo en una pantalla tan pequeña. Pero para nada es pequeña, no paro de comprar películas en UMD... Estoy pendiente de todos los estrenos. No paro de jugar y ver películas allá donde voy, y sobre todo en el trabajo enseño mis fotos de vacaciones mientras que otros petardillos de mi oficina siguen llevando sus fotos reveladas.

Pensé que sería la típica portátil y me equivoqué

Cristian Mallo Méndez.
Vía e-mail.

Ya tengo mi **PSP** y lo primero que me impresionó fue que ya tenía en mis manos la primera portátil que va a ser una leyenda. No me la esperaba así, pensé que sería la típica portátil pero me equivoqué. Aprovecharé todo su potencial cuando me aburra de jugar (que será muy difícil) veré una peli. En fin, no me dura la batería ni un día.

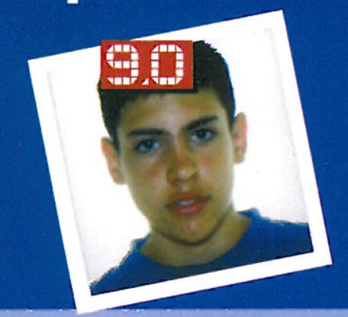
En el próximo número, el tema será:

¿Juegas con PlayStation 2 a través de Internet? ¿Cuáles son tus juegos On-line preferidos? ¿Qué más le pedirías al juego On-line de PlayStation 2?

PlayStation 2 Revista Oficial se reserva el derecho de resumir el texto de las cartas de los lectores

punTÚa

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



9.0

DESTROY ALL HUMANS

Cristian Rodríguez Rivas, Puebla de Vicar (Almería).
Creo que *Destroy All Humans!* es un juego muy divertido y entretenido, lleno de acción y humor negro. Sus gráficos son muy buenos, excepto cuando vas en el OVNI, que en ocasiones los escenarios surgen de la nada bruscamente. Lo mejor del juego son los poderes de Cripto; me encanta hipnotizar y fulminar a mis enemigos con su arma.



10

GOD OF WAR

Luis Torres Soto, Vallirana, Barcelona.
Su desarrollo es tremendamente variado y aunque lo que priman son los combates, están muy bien planteados y el sistema de control es fácil de asimilar; también hay un hueco para mil y un elementos más: plataformas, exploración, *puzzles*, minijuegos... ¡Y además técnicamente es un fuera de serie! *God Of War* es uno de esos títulos que me hacen sentir feliz de ser un jugón.

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

adecuado, nunca superando el trabajo, novios, familiares, amigos... ni salud, espero que me haya sabido expresar, amigos... un *God Of War*, un *Metal Gear* o un *GTA* no nos puede hacer perder lo más importante que hay en este mundo: nuestra vida.

Larga Vida

Joaquín Rodríguez Martínez
Zeneta (Murcia).
Hola, me llamo Joaquín y tengo 16 años. Os escribo para dar un pequeño tirón de orejas a aquellos padres que culpan de todo lo malo de sus hijos a los videojuegos. Si sus hijos se pelean, si suspenden alguna asignatura, etc. ¡toda la culpa la tienen los videojuegos! Es fácil echar la culpa a los videojuegos, pero la realidad es muy diferente; yo llevo jugando a los videojuegos desde hace 7 años y acabo de terminar 1º de Bachillerato con una media de notable. Con esto quiero demostrar que los juegos no son un obstáculo del estudio. Gracias a mis padres, que me han dado una buena educación, nunca he tenido problemas con los videojuegos y por ellos pienso que la educación lo es todo.

Traca, la perrita de David Juan Ferri, aprovecha cualquier momento para relajarse jugando a sus juegos preferidos: los de fútbol.

El cable más largo del mundo

José D. Bruma del Carmen
Novallas (Zaragoza).
¡Hola genios! Por fin me he decidido a escribiros, lástima que sea por un tema que no me hace mucha gracia. Hace una semana me dejó mi chica ¡después de 3 años! No he salido mucho de casa, pero tengo que deciros que mi **PS2** me está echando el cable más largo del mundo. Jamás pensé que fuera un apoyo tan grande. Ya espero nuevos títulos con ansia. Ahora gasto mi tiempo bien gastado... Aunque reconozco que no se puede hacer lo mismo con mi **PS2** que con mi «ex»; ¡que se le va a hacer! Dicen que todo se pasa. Gracias por ayudar a crear este mundo tan increíble y un saludo muy fuerte.

El mérito de los juegos de fútbol

David Juan Ferri.
Aielo de Malferit (Valencia).
Pocas cosas en este mundo son capaces de movilizar tantos millones de personas como el fútbol. Si nos ponemos a pensar en este deporte nos daremos cuenta de que es un deporte simple pero difícil de simular en un videojuego. Por eso, compañías como **EA** o **Konami** tienen gran mérito al crear grandes juegos basados en el fútbol. Son capaces de simular perfectamente todos los aspectos de esta disciplina, haciéndonos creer que estamos en el campo: podemos jugar en representaciones magistrales de los mejores campos del mundo con clones perfectos de los jugadores de las mejores ligas del mundo, y todo esto con un control súper realista que nos mete de lleno en el juego. Cada año incluyen novedades que hacen más redondo el programa y mueven a millones de personas en todo el mundo a hacerse con uno de estos títulos. Estoy seguro de que los juegos basados en este deporte pasarán de sólo jugar partidos y gestionar nuestro equipo a tener todo tipo de situaciones, como hacer la función de espectador, de fotógrafo, quizá de espontáneo... Y acabarán siendo una mezcla perfecta entre un simulador social y un juego de fútbol. PD: Os envío unas fotos de mi perrita Traca posando mientras juega a los juegos estos juegos que tanto le gustan.



Luis Torres Soto no sólo ha mandado un excelente análisis para el «punTÚa», también ha enviado este dibujo de God Of War.



REGALAMOS CINCO JUEGOS TORRENTE 3: EL PROTECTOR

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PS2** o **PSP**... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un juegazo de ***Torrente 3*** para **PlayStation 2**.

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!

Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo de la izquierda se llevarán uno de los 5 Mortal Kombat Shaolin Monks que regalamos.

Luxoflux nos ofrece una excelente secuela de su ópera prima elevando los 128 bits de Sony a su máxima expresión

TRUE CRIME
NEW YORK CITY

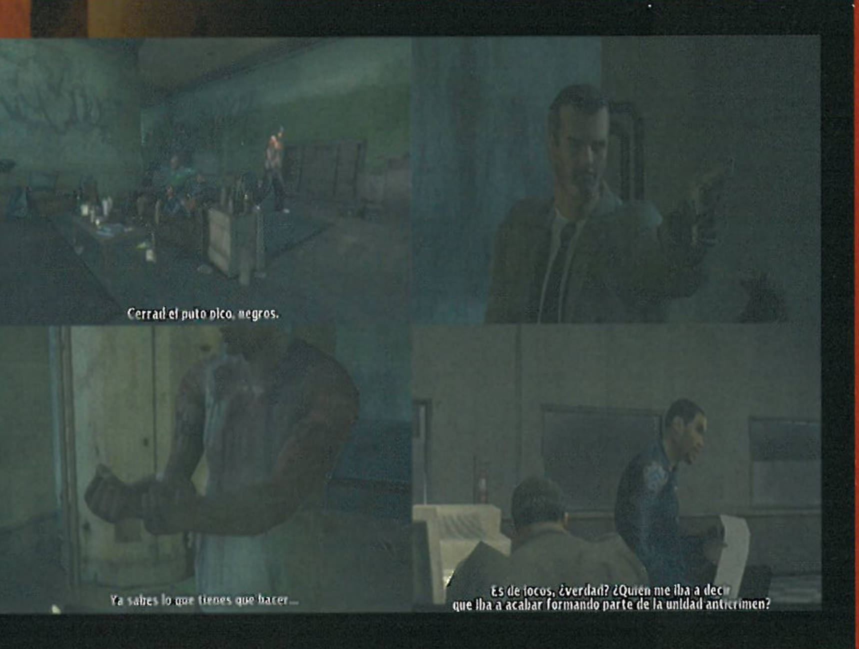
NUEVA CIUDAD, NUEVOS CRÍMENES, NUEVO TRUE CRIME

POR GRADIUS

La grisácea y desasosegante ambientación inicial nos recuerda a la de filmes como *Al Límite* o *Seven*

MARCUS REED, UN TIPO «CON SUERTE»

Nuestro protagonista es un ex-convicto que trabaja para el departamento de homicidios de la unidad policial de Nueva York. Todo ello gracias al inspector Terrence Higgins, viejo «amigo» de la familia. Todo comienza en las navidades de 2000, cuando las ansias de rabia y venganza se apoderan de nosotros obligándonos a cometer un acto que marcará nuestro destino a partir de ese momento. La introducción transcurre casi todo el rato bajo el *engine* del juego.



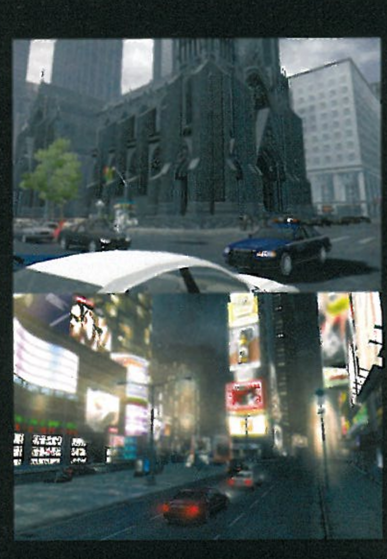
NEW YORK, NEW YORK

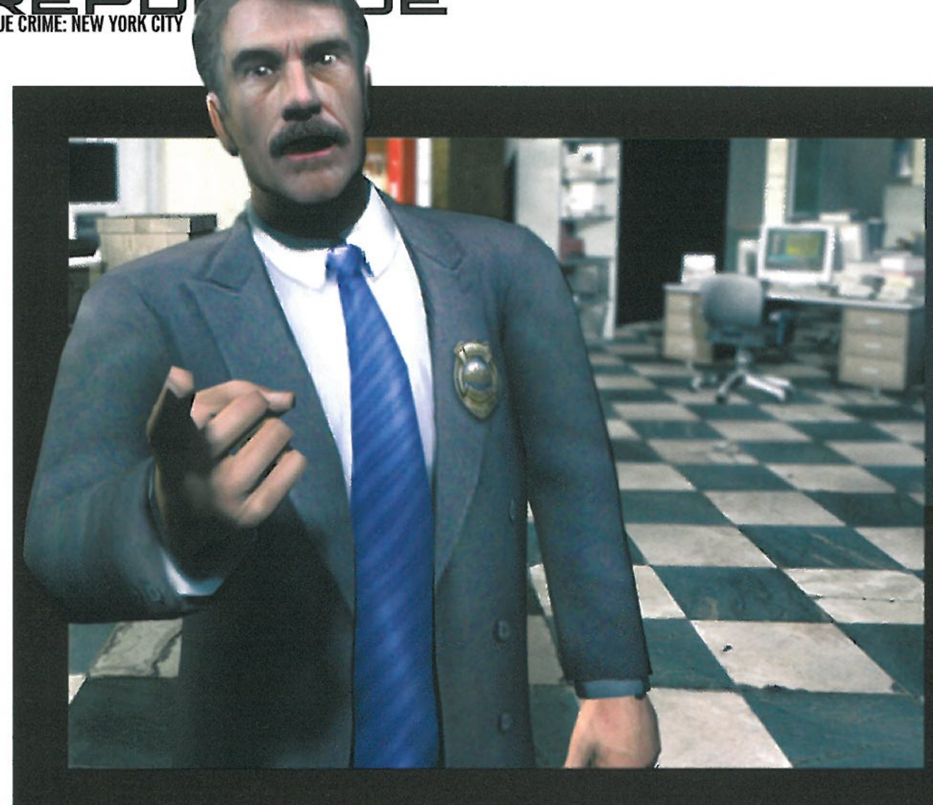
La isla de Manhattan y alrededores han sido trasladados a **PS2** de manera excelente. Los que hayan visitado la ciudad no echarán en falta el más mínimo detalle. Distrito financiero, zonas residenciales, áreas frecuentadas por bandas callejeras... Desde *Harlem* hasta *Hell's Kitchen*, todo tiene cabida en este excelente universo 3D. **Activision** tiene pensado continuar con Nueva York en los próximos capítulos de la saga.

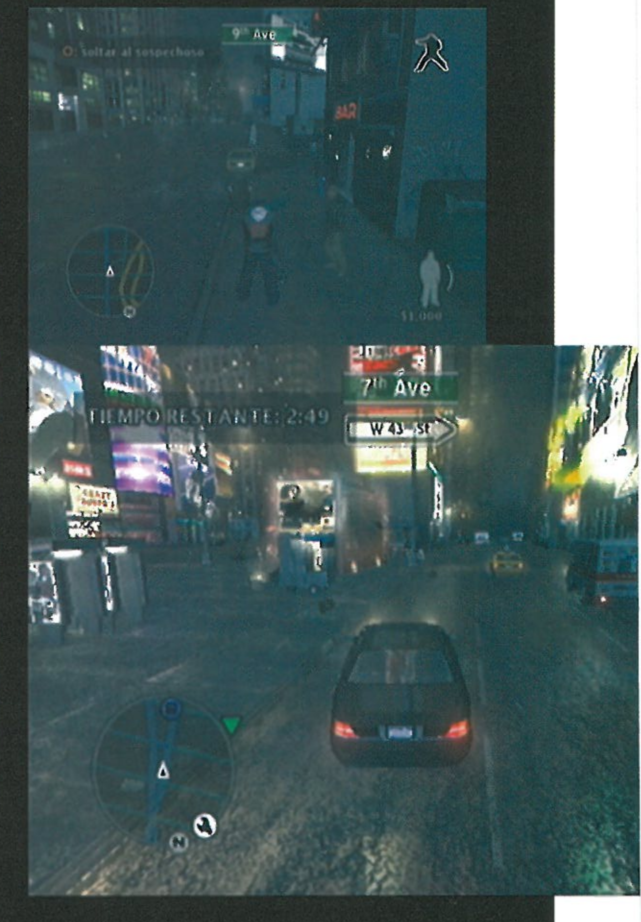
Muchos son los regalos que **Activision** nos tiene reservados para el cercano y entrañable periodo navideño. *Ultimate Spider-Man*, *Call Of Duty: Big Red One* o *GUN* son tres simples muestras de un catálogo que dispone de firmes candidatos para llevarse el galardón de juego del año. Y, por si fuera necesario y para marcar aún más las distancias con sus competidores, nos encontramos con esta secuela del primer y extraordinario *True Crime: Streets Of L.A.*, un claro exponente más de lo que **PlayStation 2** puede seguir ofreciendo cuando su *emotion engine* es utilizado con sabiduría y afán de superación. Nick Kang y las soleadas calles de Los Ángeles han dado paso a una ciudad, argumento y protagonistas más oscuros, donde todo cobra vida en el momento que pulsamos el botón *Start* de nuestro *DualShock*. Si con *GTA: San Andreas* pensabas que la libertad de movimiento y acción eran imposibles de superar, espera a ponerte en la piel de Marcus Reed para pasear bajo los imponentes rascacielos de Nueva York. La vida real nunca se vio tan bien retratada como en este espectacular juego.

PS2 A LA MÁXIMA POTENCIA

Antes de entrar a calificar nuestras primeras horas de juego con ***True Crime: New York City*** hemos de dedicar un merecido espacio a su soberbio apartado técnico. **PlayStation 2**, en un nuevo esfuerzo por demostrar que se encuentra en su momento más dulce, nos ofrece una vez más una demostración de *hardware* llevado a su máxima expresión. Un amplio y detallado entorno 3D (se han recogido un buen



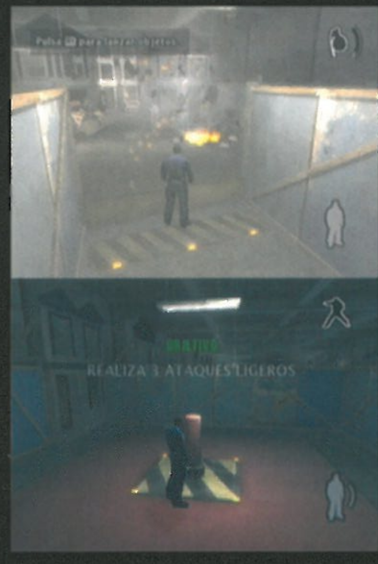


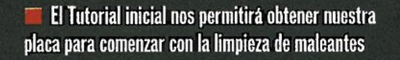


LA COMISARÍA

Nuestro punto de referencia en el juego es una oficina de policía donde la corrupción se respira constantemente. Allí podremos entregar pruebas de delito, cobrar por nuestros servicios o cambiar el uniforme por ropa de calle. El inspector hispano Victor Navarro supervisa todo lo que allí acontece.







El Tutorial inicial nos permitirá obtener nuestra placa para comenzar con la limpieza de maleantes



Un mapa y GPS nos mantendrán al tanto de lo que sucede en cada área de la ciudad continuamente

número de los distritos que conforman ese amasijo de hierros de 25 mil millas que es la «Gran Manzana») sin tiempos de carga, con unas texturas y dinámica de luces que te harán pensar en otra generación (la sensación del transcurso entre la noche y el día es simplemente perfecta), y un sinfín de detalles que se dan cita al mismo tiempo para dar lugar a un festival técnico donde será difícil no pararse a observar lo que acontece a nuestro alrededor. Componentes climáticos como la lluvia o la nieve están presentes en el juego, creando el ambiente perfecto para cada ocasión. El viento arrastra los restos de periódicos a su paso, mientras los neones de *Times Square* se reflejan de forma perfecta en un asfalto húmedo por la reciente lluvia y de textura rugosa. Los transeúntes responden y te provocan si les cortas su agitado paso tal y como sucede en la vida real y, todo esto, mientras la circulación y diferentes sucesos como robos o agresiones siguen su propio ritmo. Todo un excelente reflejo de la vida diaria en un sistema de entretenimiento doméstico. Por otra parte, nos encontramos con una banda sonora y efectos de sonido que acompañan perfectamente nuestros pasos, ya sea en entornos abiertos o cerrados. Conecta tu **PlayStation 2** a un *Home Cinema* y prepárate para disfrutar. La armonía dentro de un lógico caos urbano.

«LA DINÁMICA DE LUCES Y CHOQUES ES SOBERBIA. EL RESULTADO, ESPECTACULAR»



ESTO ES HOLLYWOOD

El juego llegará a España el próximo 25 de noviembre conservando el excelente *casting* de voces original, acompañado de una acertada traducción al castellano. Se ha contado con numerosos miembros del *staff* de la serie *Policías De Nueva York*, como es el caso de los asesores y co-guionistas del juego Bill Clark y Tom Walker, el segundo autor de la novela que más tarde se convertiría en todo un clásico de los 80, *Fort Apache*. Todo un despliegue para asegurar un resultado de lo más realista.

Paul Newman protagonizó este filme que se adelantó a los tiempos de Canción Triste De Hill Street

El metro de Nueva York es otra de nuestras alternativas para recorrer la ciudad de punta a punta

JUGABILIDAD EN ESTADO PURO

Si técnicamente ***TC:NYC*** tiene muy pocos rivales, cuando llega el momento de coger el mando y tomar el control del juego las pocas dudas que puedan asaltar a cualquier escéptico convencido de otras sagas como *GTA* o *The Getaway* se esfumarán a los pocos segundos. A grandes rasgos, todo lo que rodea a este apartado es igualmente excelente que lo mencionado para el apartado técnico. El manejo de nuestro protagonista es intuitivo y de fácil aprendizaje, encontrándonos con una agradable sensación de ir aprendiendo y perfeccionando los diferentes patrones y técnicas de ataque a través de una curva de dificultad de cómodo ascenso. Una vez nos adaptemos al control del juego (cámara incluida), ya podremos disfrutar del universo *True Crime* en su



El número de opciones para abatir a nuestros oponentes es enorme así como los vehículos puestos a nuestra disposición. Casi toda la variedad de artes marciales y combate cuerpo a cuerpo están presentes en el juego (desde el boxeo y *brawling* hasta el exótico *Muai Thai*). Para amenizar nuestras persecuciones y recorrido urbano contamos con estelares aportaciones de grupos musicales tan carismáticos como *The Ramones* o *Velvet Underground*. Además, siempre podremos acudir a la tienda de música más cercana para ampliar nuestro repertorio. Todo esto para hacernos sentir la vida de la «Gran Manzana» con el sabor más auténtico. Todo un lujo a nuestra entera disposición.

■ **Al enseñar nuestra placa pulsando Select podremos apropiarnos de cualquier vehículo. Para entrar y salir, L2**





El efecto Bullet Time que cubrió de fama a Nick Kang sigue presente en la secuela. Pulsa R3 y la acción transcurrirá lentamente

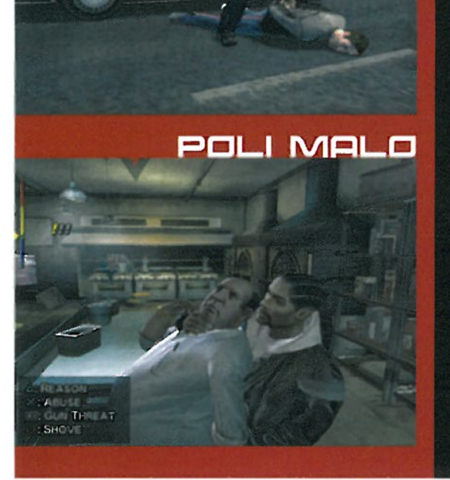
La diversidad de trajes y ambientes presentes en el juego está asegurada. Como buen ciudadano podremos pagar nuestros trayectos en taxi. O no...

POLI BUENO, POLI MALO

En nuestras manos está el conseguir limpiar el crimen y corrupción de las calles de la ciudad o sumarnos como un responsable más de los actos vandálicos que acontecen. Las opciones, independientemente del camino que escojamos, serán muy variadas: tanto si pretendemos convertirnos en un inspector de homicidios de primera o un consagrado maleante. Cachear, colocar pruebas, extorsionar...

POLI BUENO

POLI MALO



TRUE CRIME VS. GTA

True Crime está muy lejos de alcanzar a los más de 30 millones de usuarios que respaldan la obra de **Rockstar** desde que ésta diera su salto a las 3D. Con *True Crime: Streets Of L.A.*, **Activision** alcanzó los 4 millones de unidades vendidas en todo el globo. Apostamos por una cifra mucho más elevada en esta ocasión. Esta es la oportunidad que la compañía americana estaba esperando.





máxima plenitud. Decidir qué hacer en cada momento, adaptarnos a las reglas inicialmente establecidas o cruzarlas en determinados momentos para acercarnos al atrayente «lado oscuro» es la base que constituye la columna vertebral de este juego. La decisión en todo momento es nuestra. La línea argumental siempre estará presente recordándonos cuál es el próximo paso para avanzar en la trama, pero ésta se difumina con el resto de sub-misiones y opciones del juego para ofrecernos el verdadero significado de la expresión libertad en un título de estas características. Descubrir qué se esconde tras la muerte de nuestro mentor policial o averiguar las razones que nos llevaron años atrás a pasar por chirona sólo son algunas de las razones para continuar pegados al televisor. Lo lineal y concertado simplemente no existe en este juego.

«TRUE CRIME FUE UNO DE LOS GRANDES SÚPER VENTAS DEL PASADO AÑO 2003»

GTA SÍ TIENE RIVAL

Aunque el mes que viene daremos nuestro veredicto oficial podemos asegurar que nos encontramos ante una firme apuesta para estas navidades. **Luxoflux** ha sacado pecho y ha creado una obra maestra que roza e, incluso supera en algunos aspectos, a la alargada e imponente sombra de ese «monstruo» llamado *GTA*. Nos encon-

DE SHOPPING EN NEW YORK

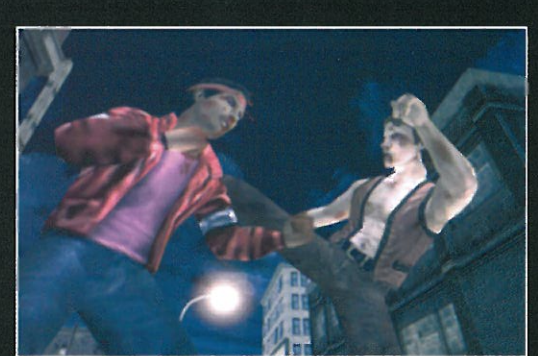
La cuna del consumismo mundial no podía quedar mejor retratada en el juego. Tendremos a nuestra disposición todo tipo de locales donde gastar el dinero obtenido a lo largo del día. Hay que tener en cuenta que ciertos comercios permanecerán cerrados durante la noche, a excepción de los 24 h. Armas, comida, munición e incluso música están a nuestra disposición en las tiendas que inundan las calles de Nueva York. La publicidad también esta presente en el juego, pudiendo observar grandes carteles en *Times Square* o incluso a paseantes que portan bolsas con conocidos logotipos. Incluso podremos hacernos eco de la moda neoyorquina.

■ La gran interacción con los escenarios recuerda a títulos como The Punisher. No apto para menores de 18

tramos con un ejemplo de soberanía y distinción en todos los apartados, componiendo una perfecta combinación que no a todo el mundo agradará, pero tan sólo por cuestión de gustos y prioridades. Objetivamente, ***TC:NYC*** roza una nota de matrícula de honor. **Activision** puede ir frotándose las manos de cara a la campaña de Navidad. **Luxoflux** ha cocinado para la ocasión una excelente degustación lúdica donde no hay rastro de *GTA, The Getaway, Driver* o *El Padrino*. Una ocasión que no puede dejar escapar si quiere hacerse definitivamente un hueco entre los más grandes del género. Razones le sobran para ello.










18+
www.pegi.info


Paramount
A VIACOM COMPANY


XBOX



PRESENTA

THE WARRIORS

UNA PRODUCCIÓN DE ROCKSTAR TORONTO

BASADO EN LA PELÍCULA DE PARAMOUNT PICTURES

21 OCTUBRE 2005

PARA PLAYSTATION®2 Y XBOX®

WWW.THEWARRIORS-ELJUEGO.COM









PlayStation®2



PRINCE OF PERSIA 3
LAS DOS CORONAS

El Príncipe regresa a Babilonia para encontrarla en manos de un ejército desconocido. ¿Podrá recuperar su trono en el final de la trilogía?

POR R. DREAMER









FURIA SOBRE RUEDAS

Las Dos Coronas presenta una gran cantidad de elementos innovadores respecto a las dos entregas anteriores. Uno de los que más nos ha llamado la atención son las fases en las que tenemos que manejar un carro tirado por caballos. En uno de estos niveles el Príncipe tiene que guiar a sus caballos para esquivar obstáculos y pelear para abatir a sus enemigos si quiere llegar a las puertas de Babilonia antes de que se cierren.





Esta vez, el Príncipe Oscuro será el protagonista de esta «supuesta» última entrega de Prince Of Persia. Todo un acierto para cerrar la trilogía

UbiSoft ha anunciado que éste va a ser el último *Prince Of Persia*, al menos de la trilogía *Las Arenas Del Tiempo*. Lo que no descarta que la compañía le de un aire renovado a las aventuras del Príncipe con una nueva serie. De momento, ocupémonos de la entrega que cierra esta saga, ***Prince Of Persia: Las Dos Coronas***. El nombre ya da una buena pista de lo que nos vamos a encontrar en el juego, un nuevo y enigmático personaje. ¿Cómo aparece? ¿De dónde surge? Pues todo comienza cuando el Príncipe vuelve a su amada Babilonia después de lo acontecido en *El Alma Del Guerrero*. Va acompañado de la emperatriz del Tiempo, Kaileena. Pero el feliz regreso que siempre ha ansiado se convierte en una pesadilla. La ciudad está tomada por un ejército extraño y Kaileena es asesinada. «Las Arenas Del Tiempo» hacen mella en él dando rienda suelta al Príncipe Oscuro que lleva dentro. Cuando se transforma en este personaje su aspecto es amenazador, sus



SEDUCIDO POR EL MAL

El Príncipe ha caído en las garras de las «Arenas Del Tiempo» y aunque es rescatado en el último instante, han conseguido penetrar en su organismo. Así es como surgirá el Príncipe Oscuro, ambos comparten el mismo cuerpo pero sus intereses y habilidades son muy diferentes. A lo largo de la aventura, cada vez que el mal se apodere del Príncipe tendrá que buscar el Agua de la Vida para volver a recuperar su apariencia normal.

El «Daggertail» del Príncipe Oscuro sirve como arma y para salvar obstáculos

BABILONIA DESCONOCIDA

La mítica ciudad de Mesopotamia se divide en dos zonas bien diferenciadas. Los barrios ricos en la parte superior, con mayor detalle en la ornamentación. Mientras que en la zona pobre la arquitectura es más sobria.

LOS GUARDIANES DE LA CIUDAD

Cuando el barco del Príncipe atraca en Babilonia ve unas tropas que no reconoce. Este ejército invasor está compuesto por mercenarios, pero son sus generales los que van a dejar sin habla a nuestro protagonista, portentosos seres que cumplirán la función de los temidos *Final Bosses*.

«POP3: LAS DOS CORONAS COMPLETA LA TRILOGÍA DE "LAS ARENAS DEL TIEMPO"»

intenciones aviesas y también lleva un arma nueva, una cadena acoplada en su brazo. Con ella es capaz de combatir y alcanzar lugares inaccesibles para el Príncipe. Ambos personajes irán alternando sus apariciones siguiendo el argumento del juego mientras recorren las calles de Babilonia. Estéticamente, la ciudad presenta un aspecto más luminoso que en ***El Alma Del Guerrero*** y con dos zonas bien diferenciadas, la pobre y la rica, que se ha reproducido sin rigor histórico, aunque podremos ver la famosa Torre de Babel. En términos de jugabilidad las innovaciones son llamativas, al *Free Form Fighting* implementado en el capítulo anterior, se añade ahora el *Speed Kill System*, un método que utiliza el sigilo y los reflejos al límite para liquidar enemigos en espectaculares secuencias. Por otro lado, sin hacer mención a los Jefes Finales, los más espectaculares de la saga, las carreras con cuadrigas son otro de los elementos más atractivos de esta nueva entrega, cuyo lanzamiento está previsto para final de año.



MUERTE SÚBITA

El *Speed Kill System* se añade al *Free Form Fighting* de la pasada entrega. Éste hace mayor hincapié en el sigilo. Lo que hay que hacer es acercarse en silencio a un enemigo y pulsar Cuadrado las veces que se indique (la dificultad aumentará según avanzamos) y en el momento justo.

Los niveles con cuadriga son uno de los aspectos más espectaculares del nuevo Prince Of Persia

www.aygobytoyota.com

EL QUE DIJO QUE LA VIDA EMPIEZA A LOS 40 TENÍA CUARENTA

Tienes un AYGO desde 9.000 €.
Con 3 años de garantía o 100.000 km.
3 años de mantenimiento para 15.000 km./año.

Información y prueba Toyota: 902 342 902

Do something memorable.



Consumo combinado 4,6 l/100 km. Emisiones de CO_2 109 g/km. PVP recomendado en Península y Baleares. IVA, Transporte e Impuestos de Matriculación incluidos. 8.490 € con Plan Prever. Modelo visualizado Aygo Sport 1.0 VVT-i 3p.

POR DANI3PO

TOCA RACE DRIVER 3

El simulador de conducción más serio, complejo y completo del catálogo de PlayStation 2 regresa a la gran competición





Podremos controlar desde los utilitarios más comunes hasta los deportivos más exclusivos, pasando por los todoterreno

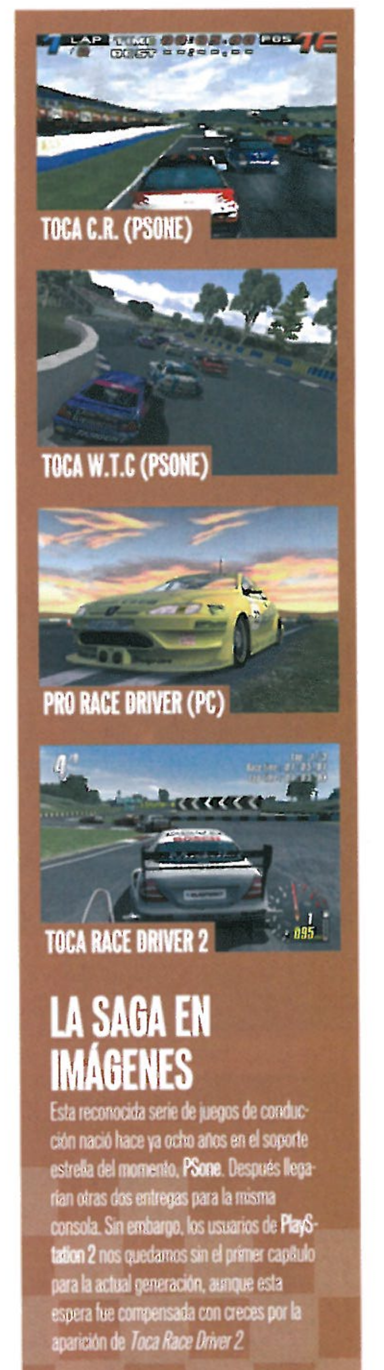
La saga de conducción multidisciplinar de **Codemasters** llega a su tercera entrega (y última, suponemos) para la generación de 128 *bits*. Inicialmente anunciado para finales de año, parece que tendremos que esperar hasta febrero de 2006 para disfrutar de ella. Los que ya conozcan de qué va esto se sentirán familiarizados ante el impresionante despliegue de disciplinas del motor que se incluyen en el juego. Nada menos que 35 diferentes, muchas más que en la segunda entrega y, desde luego, muy por encima de cualquier otro juego de conducción. Por citar algunas de ellas, nos encontraremos





El modo principal de juego se encuentra aderezado por unas secuencias de vídeo que muestran lo que ocurre antes y después de las carreras en las que participamos





LA SAGA EN IMÁGENES

Esta reconocida serie de juegos de conducción nació hace ya ocho años en el soporte estrella del momento, PSone. Después llegarían otras dos entregas para la misma consola. Sin embargo, los usuarios de PlayStation 2 nos quedamos sin el primer capítulo para la actual generación, aunque esta espera fue compensada con creces por la aparición de *Toca Race Driver 2*.

con coches *GT*, *Rallys*, *Touring Cars*, *Off Road*, monoplazas (*Formula 1*, *Indy* y *Ford*), competiciones de clásicos, bólidos de *Nascar* en circuitos ovales, *V8 Supercars*, *DTM*, *4x4 Monster Series*, Baja *Beetles*... Y así hasta llegar a una variedad que desde luego no dejará espacio para la monotonía. En el número de circuitos tampoco se queda atrás: nada menos que cuarenta. Entre ellos podremos disfrutar de algunos extraídos de la realidad como en del Nurburgring o el de Shangai. Como en los anteriores capítulos, el modo principal de juego seguirá la trayectoria de un piloto novato a medida que se va

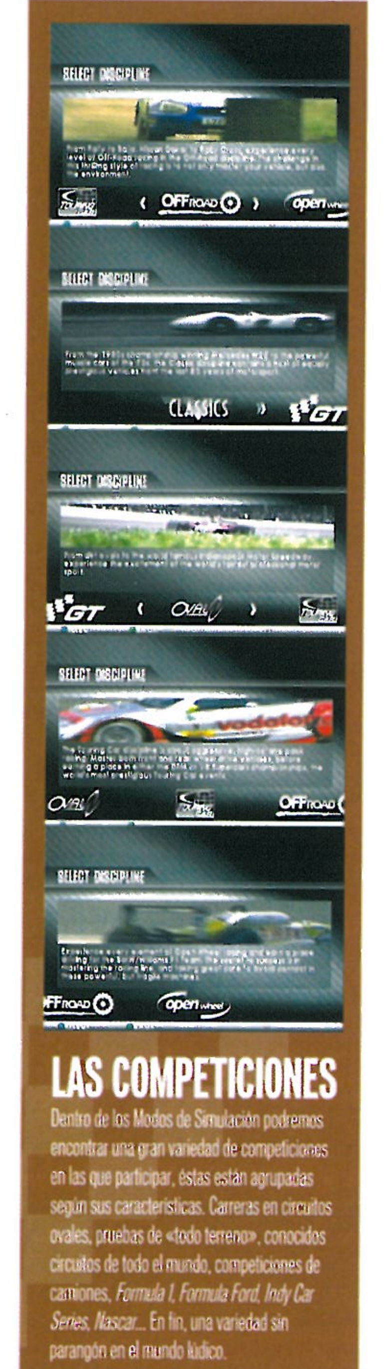




PRECAUCIÓN AMIGO CONDUCTOR

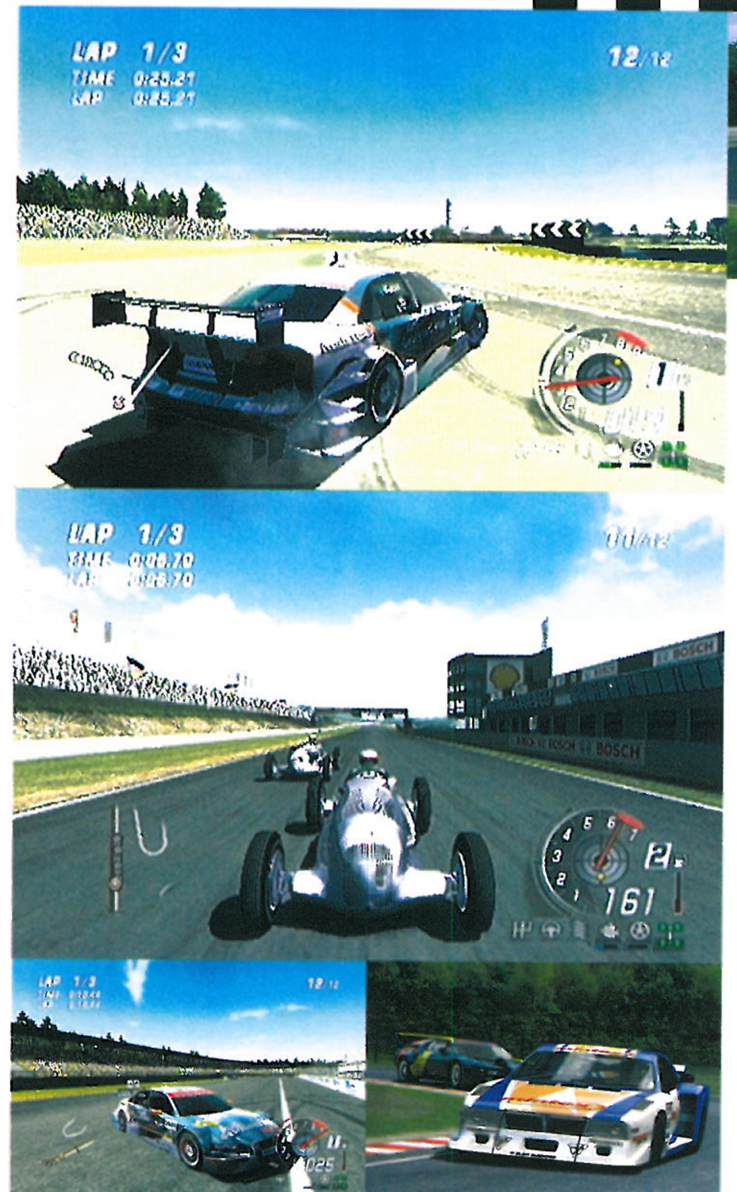
Los choques contra elementos del escenario o los rivales serán frecuentes, y los efectos sobre el coche espectaculares. Sin embargo, un fuerte impacto puede dejarnos fuera de la carrera.

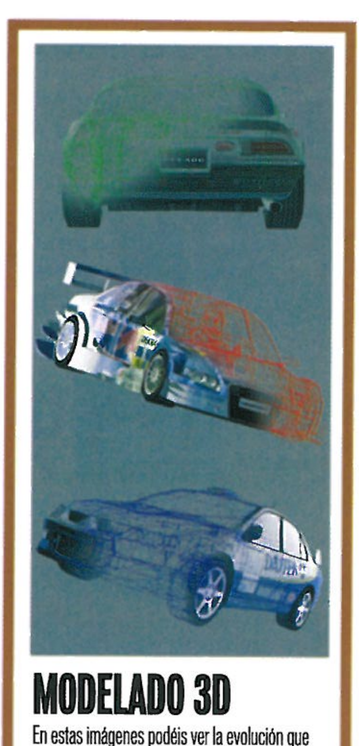




LAS COMPETICIONES

Dentro de los Modos de Simulación podremos encontrar una gran variedad de competiciones en las que participar, éstas están agrupadas según sus características. Carreras en circuitos ovales, pruebas de «todo terreno», conocidos circuitos de todo el mundo, competiciones de camiones, *Formula 1, Formula Ford, Indy Car Series, Nascar*... En fin, una variedad sin parangón en el mundo lúdico.





MODELADO 3D

En estas imágenes podéis ver la evolución que sufren los vehículos del juego antes de pasar a su estado final y ser implementados en el mismo. De un boceto dibujado a mano se pasa al uso de un «wireframe» o malla donde serán incorporados los polígonos y las texturas.

«EL NUEVO PROGRAMA QUE CREA LOS DAÑOS EN LOS VEHÍCULOS MUESTRA UN DETALLE POCAS VECES VISTO EN UN JUEGO»

abriendo camino entre la dura competición mundial. Pero también existe la posibilidad de disputar las diferentes competiciones por separado en los Modos de Simulador. El realismo imprimido por los programadores llega a límites increíbles, tanto por las licencias oficiales como por los detalles gráficos. El motor que origina los daños en los vehículos ha sido creado desde cero y promete ofrecer hasta cien veces más nivel de detalle que en la edición anterior. Con el nombre de «Terminal Damage Engine», también se encarga de gestionar los espectaculares efectos de partículas y la física de los coches. Cada uno de ellos se comportará en carretera según sus características: de la sensibilidad de un *Formula Ford* a la robustez de un camión. Un simulador que puede colocarse entre los grandes del género.

ENTREVISTA





LA PRESENTACIÓN
El evento para la prensa tuvo lugar en el famoso circuito de Nurburgring en Alemania, donde acudieron reconocidos pilotos.





MATT WHITE
JEFE DE DISEÑADORES DE TOCA RACE DRIVER 3

En *Toca Race Driver 2* contábamos con un gran número de disciplinas de automoción. ¿Se incluirán más en esta tercera entrega? ¿Cuáles podemos esperar?
En esta tercera entrega vamos a ofrecer una selección de deportes de motor mucho más amplia al jugador. Los campeonatos DTM y V8 siguen estando presentes junto con un conjunto de novedades como las *IndyCar Serie*s y la *British GT*. Otra novedad es que para los Campeonatos tenemos toda la información actualizada en lo que respecta a los calendarios de la carreras, equipos, pilotos y coches.

El motor gráfico de *Toca 2* era excepcional por la gran cantidad de vehículos que aparecían en pantalla simultáneamente. ¿Continuará esto así en el nuevo capítulo de Toca? ¿Llevaréis este tipo de carreras a *esta tercera entrega*?
El motor gráfico de este nuevo juego ha sido mejorado y sigue ofreciendo las mismas parrillas llenas de vehículos como en la anterior entrega, pero el nivel de detalle visual ha aumentado considerablemente. También ha habido un gran esfuerzo en lo que respecta al apartado sonoro con un nuevo sistema que ofrece cuarenta veces el número de sonidos diferentes para el motor. Esto hace que el juego sea increíblemente «inmersivo» cuando estás luchando por abrirte camino entre el pelotón.

¿Con qué otras mejoras cuenta el motor gráfico?
La nueva tecnología empleada permite mucho más detalle en los coches y en los circuitos. Por primera vez, las superficies cuentan con texturas múltiples, por lo que contamos con espectaculares efectos en las barreras y los edificios, así como variaciones en la superficie de la hierba y el asfalto. También tenemos árboles mucho más detallados, un nuevo sistema de público animado y nuevos efectos de post-producción para la profundidad de campo y el «motion blur». Todo ello consigue mejorar la calidad gráfica del juego.

¿Tendrá la opción el jugador de optar por un control más sencillo y *arcade* durante la conducción?
Nuestro objetivo con este juego es crear un simulador accesible con el que todo el mundo pueda disfrutar, pero al mismo tiempo queremos ofrecer suficiente profundidad para mantener a los jugadores más veteranos felices. Para lograr esto, ahora ofreceremos dos modos de juego principales orientados a dos tipos de usuarios muy diferentes, con dos opciones de control distintas. Intentar encontrar un equilibrio entre los que quieren un simulador completo y los que prefieran un juego más *arcade* es complicado, pero a base de ofrecer una distinción clara entre esos dos modos creo que hemos logrado una experiencia desafiante y accesible a la vez.

En el Modo Carrera, ¿contaremos con más libertad a la hora de elegir las carreras y eventos en los que queremos participar en cada momento?
El modo principal del juego, llamado ahora *World Tour*, ofrece mucha más libertad y flexibilidad que se traduce en la elección de qué Campeonato queremos llevar a cabo. En *Toca 2* los jugadores estaban limitados a uno o dos, pero ahora el abanico es más amplio. Nunca se quedarán atascados en una competición especialmente muy complicada.

Acción al más puro estilo Devil May Cry

10.000 BULLETS



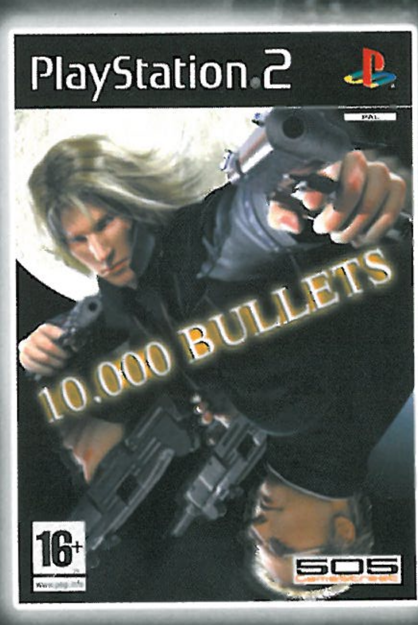
Acción sin límites. Necesitarás nervios de acero para superar cada nivel



Textos del juego completamente en castellano



Cuatro personajes cada uno con sus propias habilidades para el combate













COMPRA



Y TE REGALAREMOS LA PELÍCULA

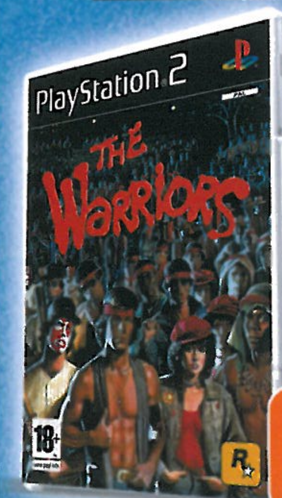
DBZ GT:

100 AÑOS DESPUÉS

P.V.P. 64,99€



PELÍCULA VALORADA EN 11,99€



AHORA, CON

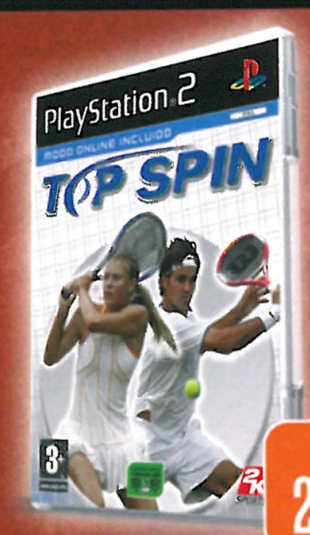
THE Warriors

ESTE MULTITAP SERÁ TUYO GRATIS

P.V.P. 59,99€



MULTITAP VALORADO EN 24,99€



COMPRA TOP SPIN

Y LLÉVATE ESTE CONTROLLER GRATIS

P.V.P. 29,99€

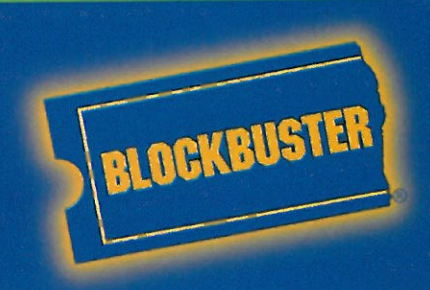


CONTROLLER VALORADO EN 14,99€

PROMOCIÓN DBZ BUDOKAI TENKAICHI: Promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (1.000 uds.). Fecha de estreno (14/10/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones. PROMOCIÓN THE WARRIORS: Promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (500 uds.). Fecha de estreno (21/10/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones. PROMOCIÓN TOP SPIN: Promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (500 uds.). Fecha de estreno (28/10/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES





128 RAZONES PARA SEGUIR SOÑANDO...

Ante la orgullosa mirada del creador, se alzó una imponente figura de color negro, concebida para reinar plácidamente por el universo lúdico durante años. Tres siglas acompañarían tan dulce estación, PS2

PlayStation 2

POR GRADIUS

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS







Entre las demostraciones técnicas llevadas a cabo en el año 1999 se encontraba el por entonces bautizado GT 2000.

EMOTION ENGINE

Procesador: 128 bits RISC.
Frecuencia de reloj: 300 Mhz.
Caché (Instrucciones/Datos): 16 Kbytes/8 Kbytes.
Memoria principal: 32 MB DRAM (RAM dinámica) 2 canales a 800 Mhz.
Rendimiento del bus de datos: 3,2 Gbytes/seg.
Unidad proceso de imágenes: MPEG-2

GRAPHIC SYNTHESIZER

Frecuencia de reloj: 150 Mhz.
Memoria de vídeo (VRAM): 4 MBytes.
Rendimiento del bus de datos: 48 Gbytes/seg.
Ancho de banda (bus memoria): 2560 bits (1024 lectura, 1024 escritura, 512 texturas).
Profundidad del color: 32 bits.
Z Buffering: 32 bits.
Rendimiento (en renderizado):
Dibujo de píxeles: 2,4 GPixels/seg. (con Alpha Blending); 1,2 GPixels/seg. (con Alpha Blending y texturas).
Dibujo de partículas: 150 mill./seg.
Dibujo de polígonos: De 25 a 75 millones/seg.
Dibujo de sprites: 18,75 millones/seg.
Efectos: Anti-Aliasing, Fogging, Alpha-Blending, múltiples texturas, brillos, reflejos, corrección de perspectiva, luces dinámicas y Mip Mapping.

SONIDO

Procesador: SPU2
Número de voces: 48 + software.
Frecuencia: 44,1 Khz. ó 48 Khz.
Memoria de sonido: 2 Mbytes
Soportes: Dolby Digital, AC3 y DTS.

COMPATIBILIDAD CON PLAYSTATION

CPU: 32 bits RISC R3000A.
Frecuencia de reloj: 33,8 Mhz.
Bus de memoria: 132 Mbytes/seg.

CONECTIVIDAD

Unidad DVD-Rom / CD-Rom: 4X / 24X
2 entradas USB, conector A/V MULTI OUT (RGB, compuesto y S-VHS), conector óptico DIGITAL OUT, Receptor infrarrojo frontal para DVD-RC, conector de Red (100 Base-TX o 10 Base-T)

*Ref. a la gama slim SCPH-70004.



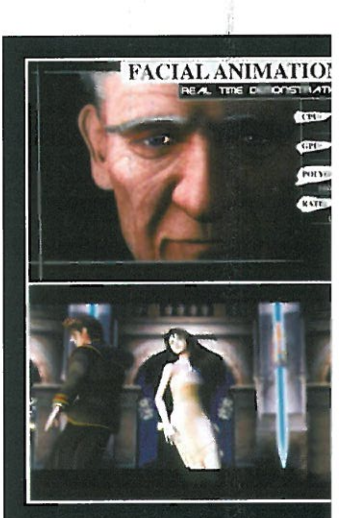
Continuando con nuestro especial dedicado a esa factoría de sueños lúdicos llamada **PlayStation**, fijamos en este número un breve punto y aparte con la máquina que ha consolidado a **Sony Computer Entertainment** como compañía referente en el mundo del ocio electrónico durante los últimos cinco años. Niños, adultos, hombres, mujeres... Nadie ha podido resistirse al hechizo de las hipnotizantes luces verdes y azules que acompañan a la tez oscura de **PlayStation 2**.

LA CONSOLIDACIÓN DE UN IMPERIO

Con **PSX** Clásica/**PSone**, **SCE** había cultivado durante media década un terreno con un abono de calidad, de base robusta y rico en nuevos y excitantes nutrientes que fluían por la circuitería de una máquina que navegaba por aguas tranquilas acompañada de grandes bocanadas de aire fresco. En 1999 la palabra **PlayStation** era una referencia obligada en el sector del ocio electrónico. Cuando ese mismo año **SCEI** anunció y dio a conocer las especificaciones técnicas y primeras imágenes de su sucesora, la industria no lo dudó un momento y se dejó llevar de la mano por el gigante japonés. El esfuerzo realizado durante años por la compañía japonesa había dado por fin sus frutos. Actualmente, nadie pone en duda que el éxito del formato DVD y la consagración del videojuego como la forma de entretenimiento más rentable por encima del cine y la música son dos realidades que se han materializado gracias a la ayuda y absoluto protagonismo de una pieza de *hardware* concebida como un rico mosaico de mercados que caminan de forma conjunta, enriqueciéndose los unos de los otros y gozando de una sanísima relación. En su gloriosa andadura desde su bautismo de fuego en marzo de 2000, la «bestia negra» de **Sony Computer Ent.** se ha encontrado con rivales dignos de venerable mención, como la excelente Dreamcast de **Sega** o

Diseño evocador

Teiyu Goto es el artífice del diseño de todas las creaciones de **SCEI**. En el caso de **PlayStation 2**, los colores negro y azul representan la inmensidad del espacio y el nacimiento de la vida en la tierra, con los océanos como fuente de inspiración. Tras trabajar para la conocida gama de ordenadores VAIO, Goto San fue fichado por Ken Kutaragi para diseñar la sucesora de **PSX** Clásica/**PSone**. Con la gama *slim*, ha sabido plasmar las mismas ideas en un reducido tamaño.



Emotion Engine

«Durante casi dos años había trabajado infatigablemente con el único propósito de infundir vida en un cuerpo inerte». Este texto extraído de la novela *Frankenstein* de Mary W. Shelley puede ser trasladado perfectamente a **PlayStation 2** y su corazón metálico *Emotion Engine*, transmisor de sensaciones casi humanas. Difícil de dominar según los expertos, dispone de un gran potencial para la dinámica de fluidos, partículas, efectos de luces, etc.

10 años de imágenes

El éxito de **PlayStation** ha venido acompañado de espectaculares y creativos *spots* publicitarios galardonados con multitud de premios en festivales de publicidad. En muchos de ellos han participado directores de cine de la talla de David Lynch (*Mullholland Drive*) o publicistas consagrados como Chris Cunningham (videoclip *Frozen* de Madonna). De un marcado estilo adulto y jugando siempre con la ambigüedad del espectador, este conglomerado de imágenes forma parte de la seña de identidad de una gran marca. En España la participación de estrellas del cine o el deporte ha sido la nota predominante, protagonizando espectaculares aventuras virtuales, de carácter sencillo y directo. «Fun, anyone?»



los 128 *bits* de dos compañías que, a día de hoy, siguen desbordando miradas de envidia y, a la vez, fascinación. Cada una intentando desbancar al rey a su manera pero por el momento condenadas a permanecer contemplando tan ansiado trono desde posiciones de clara inferioridad en el mercado. La supremacía de **PlayStation** puede observarse desde cualquier punto del globo, con una friolera cifra de 100 millones de unidades distribuidas por todos los hogares del planeta. El nuevo arsenal de combate de la compañía nipona ya se prepara y repliega por todos los territorios. **PSP** ya está con todos nosotros desde hace casi un año y el futuro llegará en pocos meses de la mano de **PlayStation 3** y esa pequeña maravilla de la técnica capaz de procesar mareantes cifras de datos llamada *Chip Cell*. Sin duda, un imperio lúdico donde nunca se pone el sol...

«EN 1999 SE SUPERA LA CIFRA DE 25 MILLONES DE USUARIOS PLAYSTATION EN EUROPA»

TIMELINE

PlayStation 2 Emotion Engine



1999_ En marzo se anuncia el desarrollo conjunto con **Toshiba Corp.** del *Emotion Engine*, CPU de la próxima generación **PlayStation**, así como del potente procesador *Graphic Synthesizer*.

Septiembre: se anuncia que **PlayStation 2** soportará formatos de audio y vídeo en formato digital (CD y DVD), aunando así un nuevo tipo de ocio electrónico.

2000_ En febrero se informa de la creación del portal playstation.com para la difusión de contenidos y creciente venta a través de Internet.

4 de marzo: lanzamiento de PlayStation 2 en Japón. Se alcanza el millón de unidades vendidas en los primeros días.

26 de octubre: lanzamiento en EE.UU. Las ventas alcanzan las 500 mil unidades en un fin de semana.

24 de noviembre: lanzamiento en territorios PAL.

2001_ En enero SEGA desvela sus primeros títulos para **PlayStation 2** como *third party*.

Mayo: **SCEA**, **SCEE** y **Disney Interactive** acuerdan la creación y distribución de cinco títulos basados en las últimas películas de la factoría **Disney**.

Comienzan las primeras pruebas de **PlayStation 2** y la compañía de conexión a Internet *Telewest Communications*.

Octubre: para conmemorar la venta de 20 millones de **PlayStation 2** se crea la edición especial y limitada de colores «European Automobile Collection». Disponible en blanco, rojo, amarillo, azul y plateado (666 unidades de cada una).





2002_ En febrero se produce el primer lanzamiento de la gama *Platinum* en **PS2**, perteneciente a la primera remesa de juegos. Entre ellos: *Tekken Tag Tournament*, *F1 2001* o *GT3*.

Marzo: lanzamiento de *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*.

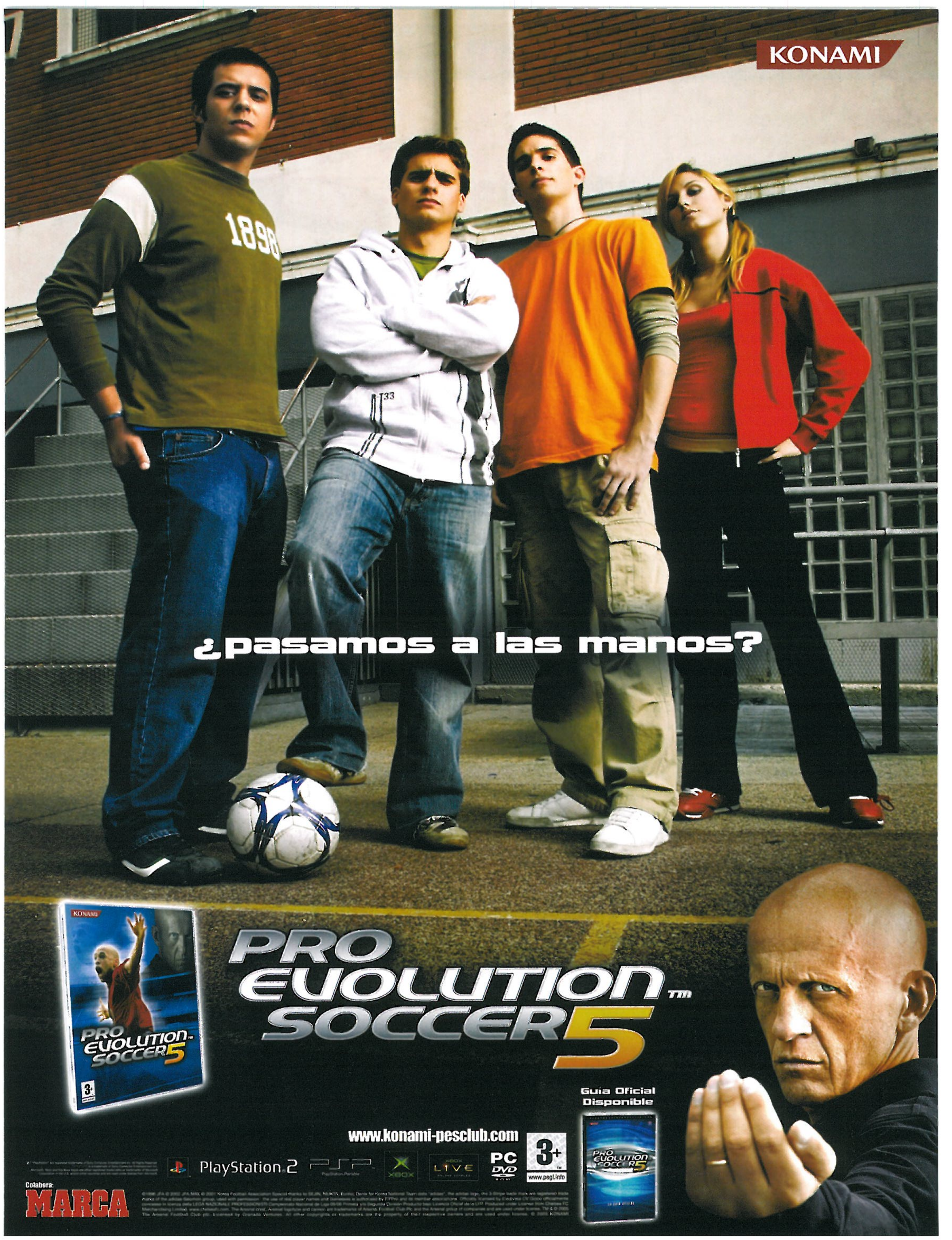
Mayo: lanzamiento de *Final Fantasy X* en territorios PAL. Las ventas desde el lanzamiento en Japón y EE.UU. alcanzan los siete millones.

SCEE pone a la venta el *kit* de desarrollo para usuarios *Linux*.

Noviembre: anuncio de exclusividad de *Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad*.



Los emblemáticos barrios de Akihabara, Shibuya y Shinjuku en Tokio

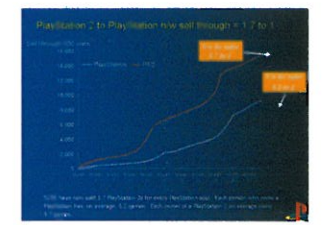


KONAMI
1898
¿pasamos a las manos?
PRO EVOLUTION SOCCER 5™
Guía Oficial Disponible
www.konami-pesclub.com
PlayStation 2
PC DVD ROM
3+
www.pegi.info
Colabora:
MARCA

«EL PRIMER COMPRADOR DE PS2 ESPERÓ MÁS DE 36 HORAS EN EL BARRIO DE AKIHABARA»

PLAYSTATION 2, UN PASO ADELANTE

El lanzamiento de **PlayStation 2** significó la finalización de un proyecto que contaba con la difícil tarea de continuar la estela lograda con una 32 *bits* que había dejado sin aliento a millones de usuarios, deseosos de nuevas emociones difíciles de saciar. A pesar de un inaugural catálogo de *software* repleto de luces y sombras, y el temor de ciertas compañías por la dificultad de manejo de tan salvaje criatura, la nueva creación de Kutaragi San arrasó desde su primer día en escena. El 4 de marzo se ponían a la venta un millón de unidades en el país del Sol Naciente. Tres días bastaron para que Japón se tiñera de los colores negro y azul. Lo propio ocurrió en EE.UU., donde más de 500 mil máquinas se despacharon en tan sólo un fin de semana. Y el 24 de noviembre **PlayStation 2** repitió éxito en toda Europa, dejando atrás un más que satisfactorio sistema de reservas que superó todas las expectativas iniciales. Las plantas de fabricación en Asia no dieron a basto ante la gran demanda durante los primeros meses. Algo que se lleva repitiendo en cada campaña navideña, obligando a la compañía a fletar barcos y aviones. Si tuviéramos que realizar una valoración del éxito cosechado por la máquina, son muchos los factores que contribuyeron desde el primer momento. **PlayStation 2** golpeó al mercado en el momento adecuado, en un año donde el DVD-Vídeo hacía suspirar a los amantes del cine, desalentados ante los elevados precios de los reproductores domésticos. Sin embargo, y por un «módico» precio de 450 € (75.000 de las antiguas pesetas), la mejor calidad para visionar películas y escuchar CD, una experiencia de juego «made in PlayStation» y todo un arsenal de mejoras futuras garantizaban



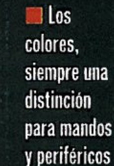
La evolución de mercado con Play Station 2 ha superado a su antecesora



Periféricos

Una gran consola siempre ha de venir bien acompañada. A lo largo de estos cinco años han aparecido multitud de *gadgets* para exprimir las posibilidades de **PlayStation 2** al máximo. Entre todos ellos, el práctico y completo mando a distancia DVD, *Multitap 2* o los micrófonos *SingStar*. Sin embargo, ninguno de ellos han podido eclipsar el éxito de la revolucionaria cámara *EyeToy* y el salto al ciberespacio dado gracias al Adaptador de red. Una gran familia para el mejor sistema de entretenimiento.







Los colores, siempre una distinción para mandos y periféricos





2003_ En mayo **SCEI** anuncia el desarrollo de **PSP**, salto a las plataformas portátiles.

Se firma un acuerdo exclusivo con FIA durante cuatro años para los juegos de *F1*.

SCEI anuncia el lanzamiento de **PSX** para finales de año en Japón. Este sistema incluye todas las funciones de **PlayStation 2**.

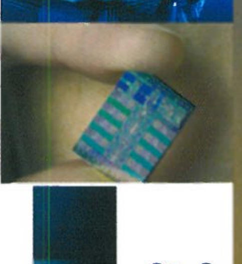
Junio: lanzamiento del adaptador de Red en territorios PAL. *SOCOM: US Navy Seals*, título estrella.

Julio: lanzamiento de *EyeToy: Play* junto con la cámara USB.

Agosto: comercialización de la edición especial Satin Silver.

Septiembre: **Electronic Arts** anuncia que sus títulos estrella para navidades incorporarán funciones Online exclusivas para **PlayStation 2**.







2004_ En enero **SCEE** firma un acuerdo con la compañía **Digimask** con el fin de crear una tecnología que sea capaz de captar la cara del jugador a través de la cámara *EyeToy* e integrarla al juego.

Febrero: comercialización de la edición especial *Aqua*.

Mayo: **Sony**, **SCEI** e **IBM** anuncian la creación del procesador *Cell* para su utilización en la próxima generación de consolas **PlayStation**. Además se anuncian nuevos datos de **PSP** y **SCEE** lanza al mercado *SingStar*, un revolucionario *karaoke*.

Noviembre: **PlayStation 2** estrena *nuevo* look. **SCEI** presenta un modelo más fino y menos pesado. Sus dimensiones son similares a las de una carátula DVD.

12 de diciembre: lanzamiento de **PSP** en Japón. Se venden más de 400.000 unidades en los primeros días.





2005_ 24 de marzo: lanzamiento de **PSP** en EE.UU. En un par de meses se han vendido cerca del millón de unidades.

El 9 de marzo se pone a la venta *GT4*, batiendo todos los récords de distribución con 4 millones de unidades en territorios PAL.

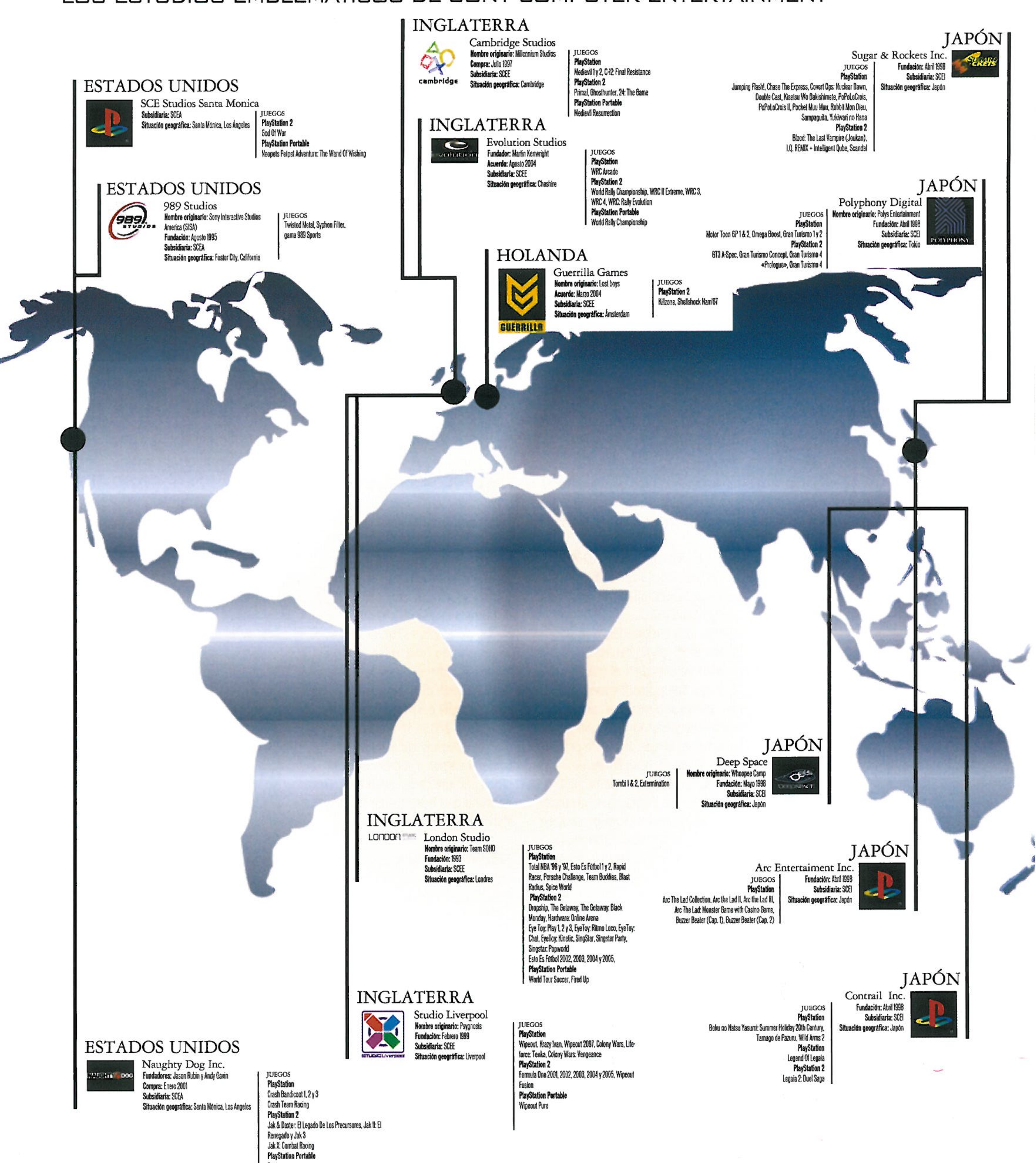
Mayo: presentación del primer prototipo de **PlayStation 3**, así como sus primeras demostraciones técnicas.

Comercialización de la edición especial *slim Satin Silver*.

1 de septiembre: lanzamiento de *PSP* en territorios PAL.

COMPAÑÍAS DESARROLLADORAS

LOS ESTUDIOS EMBLEMÁTICOS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



ESTADOS UNIDOS

SCE Studios Santa Monica

Subsidiaria: SCEA
Situación geográfica: Santa Mónica, Los Ángeles

JUEGOS
PlayStation 2
God Of War
PlayStation Portable
Neopets Petpet Adventure: The Wand Of Wishing

ESTADOS UNIDOS

989 Studios

Nombre originario: Sony Interactive Studios America (SISA)
Fundación: Agosto 1995
Subsidiaria: SCEA
Situación geográfica: Foster City, California

JUEGOS
Twisted Metal, Syphon Filter, gama 989 Sports

INGLATERRA

Cambridge Studios

Nombre originario: Millennium Studios
Compra: Julio 1997
Subsidiaria: SCEE
Situación geográfica: Cambridge

JUEGOS
PlayStation
Medievil 1 y 2, C-12: Final Resistance
PlayStation 2
Primal, Ghosthunter, 24: The Game
PlayStation Portable
Medievil Resurrection

INGLATERRA

Evolution Studios

Fundador: Martin Kenwright
Acuerdo: Agosto 2004
Subsidiaria: SCEE
Situación geográfica: Cheshire

JUEGOS
PlayStation
WRC Arcade
PlayStation 2
World Rally Championship, WRC II Extreme, WRC 3, WRC 4, WRC: Rally Evolution
PlayStation Portable
World Rally Championship

HOLANDA

Guerrilla Games

Nombre originario: Lost boys
Acuerdo: Marzo 2004
Subsidiaria: SCEE
Situación geográfica: Ámsterdam

JUEGOS
PlayStation 2
Killzone, Shellshock Nam'67

JAPÓN

Sugar & Rockets Inc.

Fundación: Abril 1998
Subsidiaria: SCEI
Situación geográfica: Japón

JUEGOS
PlayStation
Jumping Flash!, Chase The Express, Covert Ops: Nuclear Dawn, Double Cast, Kisetsu Wo Dakishimete, PoPoLoCrois, PoPoLoCrois II, Pocket Muu Muu, Robbit Mon Dieu, Sampaguita, Yukiwari no Hana
PlayStation 2
Blood: The Last Vampire (Joukan), I.Q. REMIX + Intelligent Qube, Scandal

JAPÓN

Polyphony Digital

Nombre originario: Polys Entertainment
Fundación: Abril 1998
Subsidiaria: SCEI
Situación geográfica: Tokio

JUEGOS
PlayStation
Motor Toon GP 1 & 2, Omega Boost, Gran Turismo 1 y 2
PlayStation 2
GT3 A-Spec, Gran Turismo Concept, Gran Turismo 4 «Prologue», Gran Turismo 4

JAPÓN

Deep Space

Nombre originario: Whoopee Camp
Fundación: Mayo 1998
Subsidiaria: SCEI
Situación geográfica: Japón

JUEGOS
Tombi I & 2, Extermination

INGLATERRA

London Studio

Nombre originario: Team SOHO
Fundación: 1993
Subsidiaria: SCEE
Situación geográfica: Londres

JUEGOS
PlayStation
Total NBA '96 y '97, Esto Es Fútbol 1 y 2, Rapid Racer, Porsche Challenge, Team Buddies, Blast Radius, Spice World
PlayStation 2
Dropship, The Getaway, The Getaway: Black Monday, Hardware: Online Arena
Eye Toy: Play 1, 2 y 3, EyeToy: Ritmo Loco, EyeToy: Chat, EyeToy: Kinetic, SingStar, Singstar Party, Singstar: Popworld
Esto Es Fútbol 2002, 2003, 2004 y 2005,
PlayStation Portable
World Tour Soccer, Fired Up

JAPÓN

Arc Entertaiment Inc.

Fundación: Abril 1998
Subsidiaria: SCEI
Situación geográfica: Japón

JUEGOS
PlayStation
Arc The Lad Collection, Arc the Lad II, Arc the Lad III, Arc The Lad: Monster Game with Casino Game, Buzzer Beater (Cap. 1), Buzzer Beater (Cap. 2)

JAPÓN

Contrail Inc.

Fundación: Abril 1998
Subsidiaria: SCEI
Situación geográfica: Japón

JUEGOS
PlayStation
Boku no Natsu Yasumi: Summer Holiday 20th Century, Tamago de Pazuru, Wild Arms 2
PlayStation
Legend Of Legaia
PlayStation 2
Legaia 2: Duel Saga

INGLATERRA

Studio Liverpool

Nombre originario: Psygnosis
Fundación: Febrero 1999
Subsidiaria: SCEE
Situación geográfica: Liverpool

JUEGOS
PlayStation
Wipeout, Krazy Ivan, Wipeout 2097, Colony Wars, Life-force: Tenka, Colony Wars: Vengeance
PlayStation 2
Formula One 2001, 2002, 2003, 2004 y 2005, Wipeout Fusion
PlayStation Portable
Wipeout Pure

ESTADOS UNIDOS

Naughty Dog Inc.

Fundadores: Jason Rubin y Andy Gavin
Compra: Enero 2001
Subsidiaria: SCEA
Situación geográfica: Santa Mónica, Los Angeles

JUEGOS
PlayStation
Crash Bandicoot 1, 2 y 3
Crash Team Racing
PlayStation 2
Jak & Daxter: El Legado De Los Precursores, Jak II: El Renegado y Jak 3
Jak X: Combat Racing
PlayStation Portable
Daxter

ENTREVISTA

JAMES ARMSTRONG

VICEPRESIDENTE Y CONSEJERO DELEGADO DE SONY C.E. PARA ESPAÑA Y PORTUGAL

¿Cómo fue su primer contacto con los videojuegos?
El primer contacto fue con **Sony Electronic Publishing** cuando la compañía entró en la distribución de videojuegos, básicamente para las consolas de **Sega** y **Nintendo**. La experiencia no fue muy buena, pero sí lo suficientemente interesante como para haber aprendido sobre este mercado.

¿Cómo recuerda el lanzamiento de PlayStation en España?
La verdad es que teníamos una fe increíble en la primera consola, creíamos honestamente que el mercado español iba a ser mucho más grande. En nuestros primeros seis meses solamente pudimos vender 17.000 máquinas. El segundo, con un año fiscal completo, ya alcanzamos las 200.000 máquinas pasando a Italia.

¿Qué valoración haría James Armstrong de estos diez años?
La industria del juego electrónico ha crecido. Lo que era un negocio muy pequeño en este país, mal visto y asociado a juegos violentos, ha pasado a ser un negocio enorme y mucho mejor visto; una industria para todos los públicos. La progresión ha sido fantástica.

Se ha comentado que con el lanzamiento de PSP se está captando público femenino
Hasta ahora no tenemos muchos datos, los que hemos estudiado gracias a los registros de la venta y las reservas de la consola. Como muy bien sabéis, en el mundo de **PlayStation 2** estamos haciendo un gran esfuerzo con juegos como la serie de *EyeToy: Play* y *SingStar*, ahora está a punto de salir *Buzz* al mercado, para tratar de atraer más al público femenino.

Actualmente el desarrollo de *software* requiere una inversión similar a las superproducciones de Hollywood...
Bueno, una superproducción de Hollywood cuenta con un presupuesto de más de 100 millones de Dólares. Son pocos los juegos en los que se invierte esta cantidad. Es difícil encontrar un título con éxito internacional que se pueda producir por menos de 10 millones de Dólares y la mayoría de las películas europeas tienen presupuestos inferiores. Con la nueva generación se va a entrar en otra dinámica y va a ser una industria que va a implicar mucho más riesgo. Pero también generará oportunidades para hacerse aún más grande.

Como curiosidad, ¿cuál es su juego favorito?
Tienes que entender que James Armstrong tiene 52 años, mis intereses son muy distintos a los de un chaval de 18, pero éste es mi juego favorito (dice mientras coge entre sus manos *Gran Turismo 4*). Y hay otro muy especial para mi, *Fórmula 1 2005* con Fernando Alonso. Estamos encantados con él y vamos a seguir colaborando, ya que se ha convertido en un icono que nosotros en **PlayStation** valoramos muchísimo.

¿Cuál será el próximo paso de SCE para afrontar el futuro?
Estamos estudiando muy detalladamente nuestro mercado, el futuro y creo que vamos a seguir por este camino. Quizá una de las cosas que puede ser que cambie a medio plazo es la venta de *software* a través de la red. Esto puede ser un cambio importante, que no sólo va a afectar al juego, sino también a la música y el cine.

«TENEMOS CLARO QUE JUGAR ES SINÓNIMO DE PLAYSTATION»



Éxito español

La localización del producto en nuestro país ha sido una de las claves para conseguir casi 4 millones de consolas afincadas en respectivos hogares españoles. El apoyo de celebridades a **PlayStation** (Fernando Alonso o Juan Carlos Ferrero), la fabricación de *bundles* especiales con periféricos y películas o las versiones en castellano del exitoso *SingStar* son tan sólo algunos ejemplos. Tampoco podemos olvidar el despliegue realizado con **PlayStation Experience** en 2003 (Madrid) para acercar aún más el producto. ¡Buen trabajo, **SCE España**!


MUERTE HASTA DONDE ALCANZA LA VISTA
"LOS BRUTALES COMBATES ALCANZAN LA ESCALA DE UNA GUERRA ÉPICA EN LOS CAMPOS DE BATALLA DEL VIEJO MUNDO, MIENTRAS LUCHAS POR TU VIDA, TU LIBERTAD Y HONOR"
MARCAPLAYER
Eres el guerrero total, el guerrero definitivo. Un huérfano, entrenado por los Espartanos para luchar, elegido por los dioses para ganar y deberás probar tu valor en épicas batallas nunca vistas en una consola.
Lucha contra miles de guerreros, esparce la sangre sobre los campos de batalla contra hordas de salvajes enemigos. Nada te puede parar, ni el poder de Roma, ni la fuerza de míticos monstruos o la magia negra de malvados hechiceros. Aprende habilidades, recibe poderes de los dioses y armas legendarias que te ayudarán a alcanzar tu destino desde guerrero a héroe y, finalmente, a leyenda.
"...una de las sorpresas del año..." Vandal
SPARTAN™
TOTAL WARRIOR
18+
www.pegi.info
XBOX
TOTAL WARRIOR
the CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
www.sega.es
www.es.atari.com

SAGAS DE NUEVA GENERACIÓN

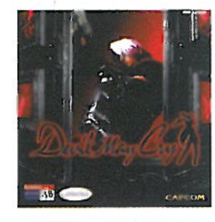
CLÁSICOS DE UNA ÉPOCA DORADA



JAK & DAXTER

Tras el éxito obtenido con la popular saga *Crash Bandicoot*, Jason Rubin y Andy Gavin, fundadores de la compañía **Naughty Dog Inc.**, crearon el primer plataformas «con mayúsculas» para **PlayStation 2**. Un apartado gráfico de ensueño, diálogos desenfadados y un argumento que iba madurando con cada capítulo de la saga son algunas de las premisas que han convertido *J&D* en buque insignia de **PS2**. Con *Jak III* se cerró la trilogía. Aunque lejos de descansar, los carismáticos protagonistas preparan nuevos estrenos: *Jak X* en forma de alocado juego de conducción y un «spin off» de Daxter para **PSP**. Una saga imprescindible dirigida a jóvenes y adultos.

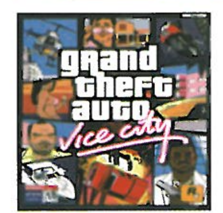




DEVIL MAY CRY

Uno de los personajes más carismáticos de la presente generación (con permiso de Solid Snake) ha sido Dante, un experto cazavampiros que llegó acompañando a *Resident Evil: Code Veronica X* en su lanzamiento japonés. Nunca la acción había sido llevada a un extremo tan puro, donde los elementos clásicos de un *arcade* coexistían con las posibilidades 3D de una forma armoniosa. Los escenarios y *final bosses* de la primera entrega son antológicos y sus secuelas, a pesar de continuar dignamente con el inicio de la leyenda, no han conseguido llegar a la altura del primer título. El productor es el prolífico Shinji Mikami, autor de *Resident Evil*.





GTA

El fenómeno *GTA* llegó con su tercer capítulo, después de dos excelentes pero desapercibidos juegos en perspectiva cenital para 32 *bits* (*GTA/GTA London* y *GTA2*). La acción y violencia extrema llegaban a un mundo 3D donde sólo había cabida para dos palabras: violencia y libertad. Con un argumento digno de una película de Hollywood y unos gráficos a la altura de la presente generación, **Rockstar**, compañía programadora, se hacía un hueco entre las más grandes. Luego llegarían *Vice City* y *San Andreas*, con bastas áreas de exploración y nuevos personajes con los que realizar las acciones más insospechadas. Sus bandas sonoras, magistrales.





GRAN TURISMO

El simulador automovilístico por excelencia llegó a consola con la creación de **Polyphony Digital** para **PSX** Clásica/ **PSone** en 1998. En verano de 2001 aterrizaba de nuevo en todo el mundo para dar un nuevo concepto de conducción al género. Esta vez bajo la circuitería de **PlayStation 2**. Desde que *GT3* surcara el *Emotion Engine* de **PS2** por primera vez, no recordamos una sensación de realismo tan arrolladora. Hace escasos meses llegó la cuarta etapa de lo que parece ser un firme camino por llegar al realismo absoluto. De este modo los 128 *bits* se despiden de un genio, Kazunori Yamauchi, centrado en la búsqueda de nuevo *hardware* por explotar...





SILENT HILL

La reinvención del *Survival Horror* comenzó con el primer capítulo en **PSX** Clásica/ **PSone**, aunque la secuela aparecida para **PlayStation 2** se ha convertido por derecho propio en uno de los exponentes de terror psicológico para consola por excelencia. Desde entonces, la creación de **Konami** ha ido superándose entrega tras entrega, con historias nuevas y sensaciones nunca antes vividas en un juego. Akira Yamaoka, responsable de su banda sonora, ha sido la figura a destacar de todo el *staff* responsable del juego. Los amantes del género de terror y el *thriller* psicológico nunca tendrán una excusa mejor para sentir el miedo. Imprescindible.



Otros clásicos

PlayStation 2 ha sido mimada con el mejor *software* que pueda recordar sistema de entretenimiento alguno. A las citadas sagas debemos añadir especiales menciones a títulos que han marcado un antes y un después en el mundo del videojuego. Empezando desde ese cuento de hadas llamado *ICO* hasta las brutales colisiones de *Burnout*, los usuarios de los 128 *bits* de **Sony** hemos disfrutado de joyas como *Metal Gear Solid*, *Onimusha* o los mejores simuladores de fútbol como *FIFA Football* y *Pro Evolution Soccer*. Una pena que no tengamos espacio para muchos más.





El Futuro

Los puntos neurálgicos del universo actual de **PlayStation** se centran en dos piezas de *hardware* que apuntan a lo más alto del firmamento. **PSP** desembarcó en España el pasado 1 de septiembre, con casi un año de retraso respecto a su debut japonés pero con *firmware* actualizado y un catálogo de títulos impresionante. **PlayStation 3** es otra historia. Su potencia se escapa a nuestra imaginación y los escasos tráilers que han llegado a nuestros ojos no nos permiten dejar de soñar. Según los directivos de la compañía, será primavera de 2006 el momento elegido para convulsionar de nuevo al mercado electrónico. Mientras llega ese momento, ya nos vamos familiarizando con palabras como *Blue-Ray* o *Chip Cell*. De nuevo el futuro llega de la mano de **PlayStation**.

El teaser de KillZone para PS3 fue de lo más destacado en el pasado E3 2005

«EN ESPAÑA PLAYSTATION 2 SE ESTRENÓ CON 33 TÍTULOS. ACTUALMENTE HAY CASI 4 MILLONES DE CONSOLAS»

al usuario medio una rentabilidad inigualable ante el siempre dubitativo desembolso inicial. La retro-compatibilidad con su hermana pequeña y la inclusión de un decodificador de audio para los sistemas digitales de última generación (*Dolby Digital* y DTS) añadían más y más puntos a su favor. Poco a poco, y con las reducciones de precio pertinentes, el parque de consolas alcanzó una velocidad de crecimiento vertiginoso, acumulando cifras de venta similares a las de **PSX** Clásica/**PSone** en tan sólo la mitad de tiempo. Juegos, vídeo, música e interactividad On-line permitieron encadenar la palabra **PlayStation** a todo un estilo de vida, donde había cabida para todos los campos del entretenimiento digital. **PlayStation** se había convertido así en un espacio más de nuestra vida diaria. Un lugar donde los sueños más extraordinarios se hacían realidad simplemente pulsando un botón.

UNA MIRADA AL FUTURO

Poco podemos decir de las nuevas creaciones que **SCEI** ha presentado durante el último año. Con **PSP** revolucionando el mundo portátil y **PlayStation 3** acercándose poco a poco por el horizonte, nunca el futuro del entretenimiento electrónico había copado una atención y expectación tan grande. Tan sólo observando alguna de las demostraciones técnicas del pasado **E3** podemos asegurar que el futuro nos depara excitantes caminos donde nosotros seguiremos siendo los auténticos protagonistas. La línea que separa lo real de lo virtual poco a poco sigue desvaneciéndose, trasladándonos a un portal donde todo, absolutamente todo, está al alcance de nuestra imaginación. Eso sí, el viento golpea nuestras atónitas caras al ritmo de la evocadora palabra «**PlayStation**». Como reza el *slogan* americano, «Live in your world, play in ours».

LA PELEA VUELVE A LAS CALLES

Tras años de olvido, el género de las peleas callejeras regresa con fuerza. Es hora de recordar sus raíces...

POR NEMESIS, DOC, DANI3PO Y THE ELF

HOW CAN SOMETHING TH
BE SO GOOD FOR YOUR EA



1988 NEW YORK

VIGILANTE

RENEGADE

GOLDEN AXE



Americanos e ingleses los bautizaron como *Street Brawls, arcades* de lucha donde el jugador se enfrentaba a hordas de delincuentes a puñetazo limpio. *Renegade* marcó en 1986 el pistoletazo de salida al género, aunque sería un año después, con la aparición de *Double Dragon* (otra creación **Technos**) cuando el fenómeno estalló con toda su intensidad. Durante los tres siguientes años, los gigantes de la industria recreativa produjeron los mejores *Street Brawls* de la historia. *coin-ops* inolvidables como Vigilante (1988, **Irem**), *Ninja Gaiden* (1988, **Tecmo**), *Bad Dudes Vs. Dragon Ninja* (1988, **Data East**) o *Final Fight* (1989, **Capcom**). **Sega** fue más allá, en el 89, al trasladar la mecánica *Street*

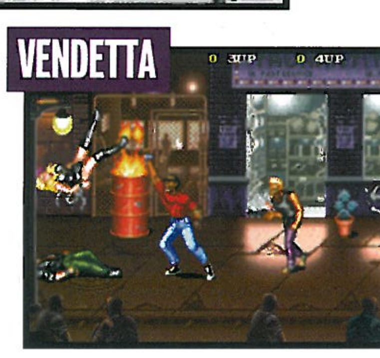
LOS 12 MISTERIOS SIN RESOLVER DE LOS STREET BRAWLS

¿POR QUÉ...

- ... una de las fases tiene que transcurrir, a la fuerza, en el interior (o en el techo) de un transporte público? el metro, el autobús, un barco...
- ... los enemigos son prácticamente idénticos? A lo largo de las fases sólo se limitan a cambiar el color de sus ropas y ofrecer mayor resistencia.
- ... nunca te cruzas con gente normal en un juego de lucha callejera? ¿Acaso sólo viven criminales en esas ciudades?
- ... los *sprites* de los enemigos siempre parpadean al morir?
- ... las armas duran tan poco, y cuesta tanto conseguirlas?
- ... una hamburguesa o un pollo asado bastan para recuperarnos de una paliza?
- ... siempre nos dejan elegir entre un personaje lento y forzudo, otro rápido pero con menos pegada que un grillo, y otro equilibrado (y que todo el mundo se pega por coger primero)?
- ... nos cuesta tanto dejar KO a los enemigos, cuando somos capaces de destruir a puñetazos, y sin despeinarnos, una cabina de teléfono o un coche?
- ... la flecha siempre indica ir hacia la derecha, cuando es la única dirección posible?
- ... si los protagonistas saben, desde el principio, dónde se oculta el supervillano, no van para allá directamente, evitando las zonas donde se reúnen sus sicarios?
- ... algunos *beat'em-ups* se empeñan en mostrarnos, entre fase y fase, un mapa que es totalmente inservible?
- ... los «buenos» ofrecen un aspecto aún más macarra que la de los delincuentes a los que persiguen? Dos ejemplos: Haggar, el alcalde pecho-tierno de *Final Fight*, y la pareja protagonista de *Double Dragon* y sus «tupés» de cemento.



VENDETTA



Square probó fortuna en el género con The Bouncer

3 MOMENTOS INOLVIDABLES...



EL DUELO FRATICIDA DE DOUBLE DRAGON

Después de partirse la cara con media ciudad, los hermanos Lee llegan a los pies de la secuestrada Marian y... comienzan a zurrarse por ella. Cuántas amistades se han roto por este juego.





LA MUERTE DE BELGER

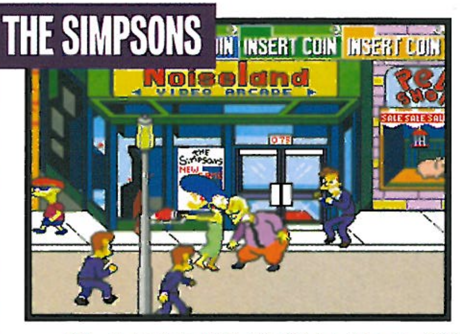
El *summum* del exotismo: un *final boss* en silla de ruedas y armado con arpón submarino. Lástima que no sepa volar...



LA MAGIA DE TYRIS FLARE

Las risas de tus amigos por haberla elegido y los estacazos de tus enemigos quedaban en el olvido al desatar la magia de la heroína de *Golden Axe*. Eso sí, había que disponer de nueve pociones para invocar al dragón...

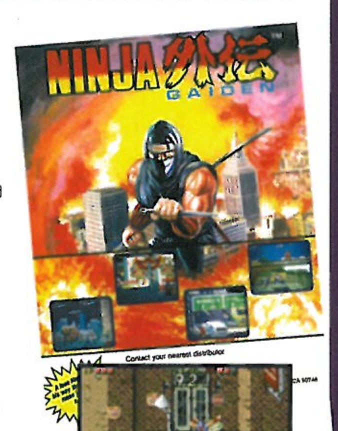
THE SIMPSONS



THE BOUNCER



Brawl al universo de espada y brujería, dando como fruto el mítico *Golden Axe*. Pero por cada obra maestra que llegaba a los recreativos, surgían diez *coin-ops* infumables, y la fórmula fue agotándose, hasta desaparecer bajo la creciente popularidad de un nuevo fenómeno llamado *Street Fighter II* (1991, **Capcom**), y el tiránico reinado de la lucha *One-On-One*. Algunos títulos para consola como *Fighting Force* (**PSone**, **Eidos**, 1997) y *The Bouncer* (**PS2**, **SquareSoft**, 2000), intentaron recuperar la esencia *Street Brawl*, pero es ahora con la aparición de *The Warriors* y *Urban Reign*, cuando el género resurge de sus cenizas. Pasad la página y seréis testigos de ello...



...Y 4 DETALLES PARA OLVIDAR

ABOBOS DE COLORES

Los grafistas de **Technos** no se «mataron» a la hora de diseñar a los gigantes de *D. Dragon*. El verde hacía más daño a la vista que a tu personaje.



HOT BLOODED FAMILY

TecnoSoft dilapidó el prestigio ganado con los *shooters* al producir el primer *Street Brawl* de **PlayStation**. Una calamidad gráfica que pasará a la historia por la fase en la Montaña Rusa.



EL BIZARRIAN DE SEGA

Este pseudo-pollo provocó más de una carcajada cada vez que aparecía en dos recreativas de **Sega**: *Golden Axe* y *Altered Beast*. Hoy en día no se ha visto nada más desagradable en una *coin-op*.



BURNING FIGHT

Con la millonada que costaba la NeoGeo, y **SNK** tuvo la desvergüenza de sacar esta burda copia de *Final Fight*, donde fusiló hasta la ropa de Guy.



LA PELEA VUELVE A LAS CALLES

COMPAÑÍA: ROCKSTAR
DESARROLLADOR: ROCKSTAR TORONTO
DISTRIBUIDOR: TAKE2
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ/EE.UU.
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: 21 OCTUBRE 2005

ON
La fiel recreación de la película de Walter Hill que, no obstante, sólo ocupa una tercera parte del juego. El resto es completamente nuevo

Si sois fans de la película, seguro que recordaréis la pelea en los servicios del metro... pues también está en el juego

THE WARRIORS

Recluta a un amigo y enfréntate a lo peor de N.Y.

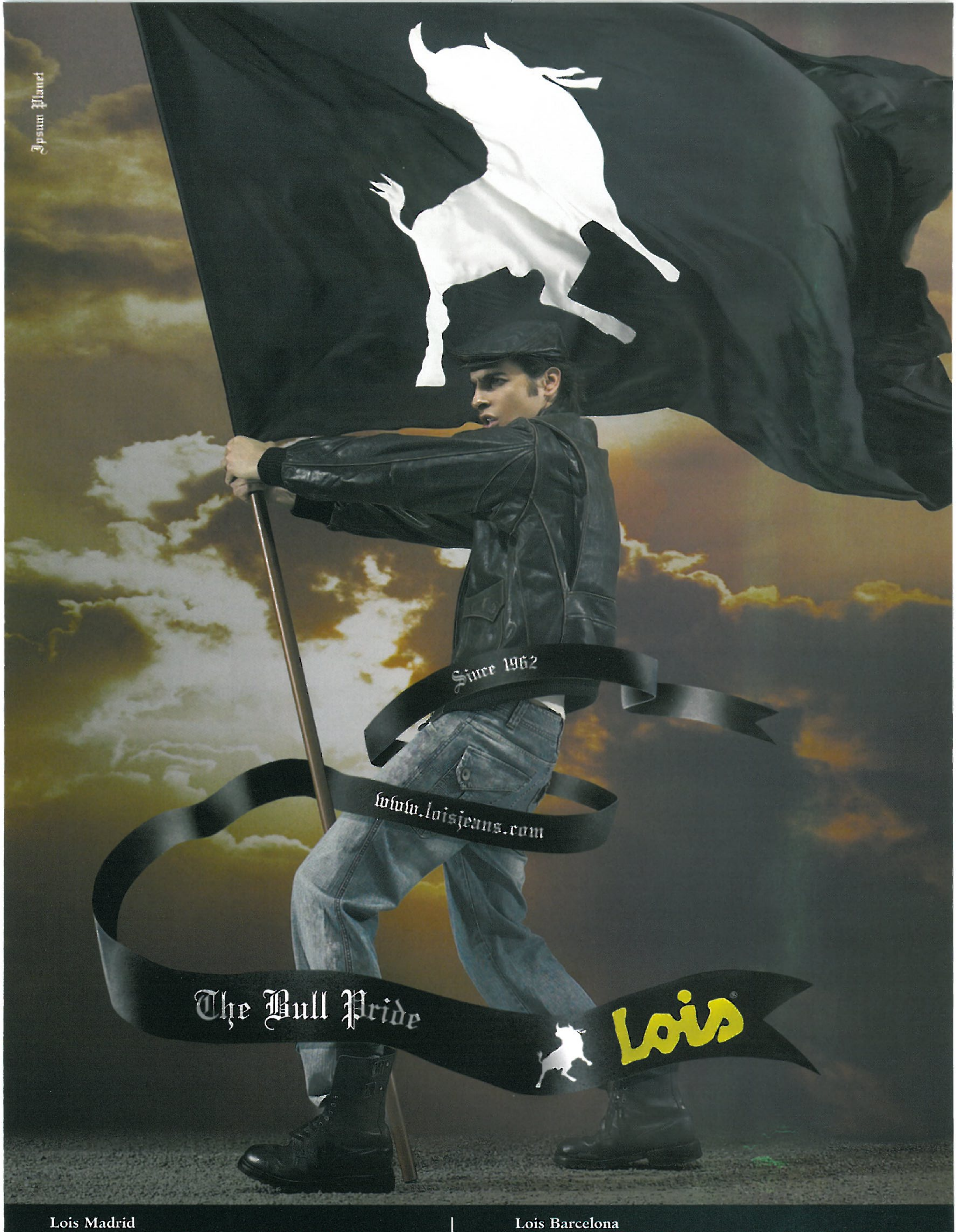
Sólo restan unos poco días para el lanzamiento mundial de ***The Warriors***, pero nosotros ya hemos podido disfrutar de él, en las oficinas de **Take2**, donde además pudimos comprobar cómo funciona el modo cooperativo. Al contrario de lo que se ha venido publicando estos últimos meses, todo el juego podrá ser disfrutado, codo a codo, con otro jugador. Desde el principio, o incorporándose o abandonando la partida cuando lo desee. Y ni siquiera tus movimientos serán limitados por la pantalla de juego, como era habitual en los *beat'em-ups*. La pantalla se partirá en dos (un *split-screen* vertical) hasta que ambos jugadores vuelvan a acercarse uno al otro. Dos componentes de **Rockstar** se encargaron de guiarnos a través de este emocionante viaje al violento Nueva York de finales de los 70, y nos desvelaron que necesitaremos cerca de 20 horas de juego para completar sólo las misiones del modo principal, sin contar las fases extra. Vimos a los *Baseball Furies* en acción, comprobamos que los subtítulos son meticulosamente fieles a los diálogos de la película de 1979 y disfrutamos como niños pateando cabezas, robando radiocasetes de coches y reviviendo toda la magia de los *street brawls* clásicos. ***Nemesis***

Sería un error calificar a este juego como «una simple adaptación de película». Es mucho más. Es el mejor Street Brawl de la última década
OFF

TODO EL JUEGO, EN COOPERATIVO

Ya sea huyendo de los *Baseball Furies* como enfrentándote a puñetazo limpio a los *Rogues*, podrás vivir toda la acción de ***The Warriors*** acompañado de un amigo. Si la cosa se pone demasiado «chunga» y os separáis, la pantalla de juego se dividirá en dos partes.





Ipsum Planet
Since 1962
www.loisjeans.com
The Bull Pride
Lois
Lois Madrid
c/ Fuencarral, 41 / 28004-Madrid / Tel. 91 523 87 08
Lois Barcelona
c/ Bonaire, 2 / 08003 El Born. Barcelona / Tel. 93 310 64 98

ON
El motor gráfico de Urban Reign es tan bueno como el de Tekken 5. Con un control muy sencillo, ofrece unas posibilidades casi infinitas

La alta dificultad de determinados niveles denota que detrás de su desarrollo se hallan los creadores de la famosa saga Tekken
OFF

«EL POTENTE ENGINE 3D DE TEKKEN 5 DA VIDA A UN IMPECABLE BEAT'EM-UP CON TREMENDAS POSIBILIDADES JUGABLES»

URBAN REIGN

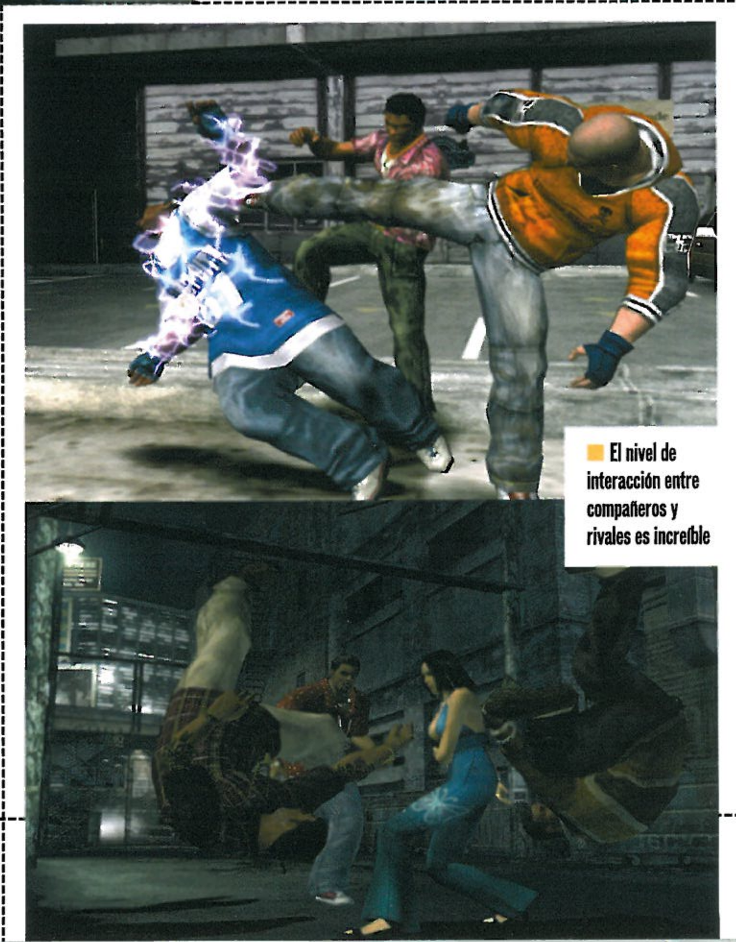
La apuesta «callejera» de Namco



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2005

Parece que los escenarios de *Tekken* se han quedado pequeños para los creadores de la saga de lucha más famosa de los últimos tiempos. ***Urban Reign*** traslada el impecable detalle gráfico y la jugabilidad de la última entrega del Torneo del Puño de Hierro a un entorno más multitudinario, en el que se sucederán todo tipo de combates entre varios personajes. En ellos tendrán cabida gran variedad de golpes y técnicas especiales, llaves cuerpo a cuerpo, uso del entorno para apoyarnos y golpear a los enemigos, armas que podremos recoger del suelo y movimientos de estilo cooperativo entre varios luchadores. Aunque su estructura, basada en pequeñas misiones, lo asemejan más a *DefJam Fight For New York* que al clásico *Final Fight*, el control, las posibilidades de personalización y el impecable motor gráfico de ***Urban Reign*** promete catapultarlo a los primeros puestos de esta nueva hornada de juegos de lucha callejera, si no tiempo al tiempo. ■ ***Doc***

LA PELEA VUELVE A LAS CALLES



El nivel de interacción entre compañeros y rivales es increíble



UN GUERRERO
DOS ALMAS
PRINCE OF PERSIA®
LAS DOS CORONAS™
AMPLIACIÓN DEL SISTEMA DE COMBATE, DE LOS ACROBÁTICOS MOVIMIENTOS Y DE LOS PODERES SOBRE EL TIEMPO.
SIENTE EL CONTROL DE UNA CUÁDRIGA Y COMBATE POR LAS CALLES DE LA ANTIGUA BABILONIA.
UTILIZA LA LETAL CADENA JUGANDO CON EL PRÍNCIPE OSCURO.
www.princeofpersiagame.com • DICIEMBRE 2005
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
PC DVD ROM
16+
www.pegi.info
vodafone
Versión para móvil disponible en exclusiva en Vodafone live!
a partir del 23 de Noviembre
Encuéntralo en tu menú Vodafone live!> Videojuegos>Exclusivos
Precio descarga videojuego en Vodafone live!: 3 . Conexión al Menú e Imp. Ind. no Inc.
Consulta disponibilidad para teléfonos en www.vodafone.es/live
UBISOFT



Los habitantes de Metro City encargarán a Kyle diversas tareas, a cambio de un buen fajo de billetes

Como en el Final Fight original, podrás utilizar armas además de pelear a puño descubierto

FINAL FIGHT STREETWISE

La violencia regresa a las calles de Metro City

Una buena señal de la resurrección del género *Street Brawl* es la decisión de **Capcom** de recuperar una de las franquicias emblemáticas del género, *Final Fight*, aunque tendremos que esperar a abril de 2006 para ver en acción a Kyle Travers, el hermano de Cody (uno de los tres héroes del *Final Fight* original). Un tipo duro, curtido en cientos de combates ilegales, que no duda en regresar a *Metro City* para averiguar el paradero de su hermano, secuestrado por unos gángsters. La ciudad ha cambiado mucho desde que el alcalde Haggar se paseaba sin camisa por sus calles, repartiendo «bendiciones» con la mano abierta. Los pintorescos enemigos de la *coin-op* de 1989 han dado paso a tribus urbanas, camellos y mujeres de vida desordenada, un submundo criminal en el que afrontarás todo tipo de misiones secundarias al margen de las típicas peleas en bares y callejones. Los recientes vídeos que **Capcom** ha puesto en circulación por la red demuestran lo mucho que han mejorado los gráficos de *Final Fight Streetwise* desde que fue presentado en la última feria **E3** de Los Ángeles. También han desvelado las primeras pantallas donde aparece Cody junto a Kyle. Con la esperanza puesta en poder reencontrarnos, quizá, con Haggar y Guy, sólo nos queda esperar a 2006, mientras disfrutamos del *Final Fight* original, incluido dentro del soberbio *Capcom Classics Collection*. ■ ***Nemesis***

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: SIN CONFIRMAR
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 2º TRIMESTRE 2006

ON
La contundencia del combate clandestino con el que se abre el juego. Su crudeza recuerda a las peleas en las que participaba Brad Pitt en Snatch

OFF
Capcom lo tiene difícil para superar en gráficos y jugabilidad al sensacional Urban Reign de Namco. Y como no aparezca Haggar, va a ser un chasco

EL HERMANO DE CODY

El protagonista de *Streetwise* es Kyle, el hermano de Cody, uno de los tres héroes del *Final Fight* de 1989. Tras toda una vida participando en combates ilegales (como los que aparecían en *Snatch*), las peleas en *Metro City* serán pan comido.

«FF STREETWISE HA MEJORADO MUCHO DESDE LA FERIA E3»





9 de NOVIEMBRE 2005



PlayStation®2





COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAVIA
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 5
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 1.407 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 44,95 €

http://www.capcom.com/beatdown

BEATDOWN
FISTS OF VENGEANCE

Tipos duros buscan trabajo como camorristas

Los programadores japoneses de **Cavia** han irrumpido en el panorama lúdico con varias producciones recientes, entre ellas las dos entregas de *Drakengard* para **Square Enix.** Con la originalidad por bandera, la mezcla de conceptos que hemos visto en los títulos citados también está presente en la creación que nos ocupa. Concebido como una espectacular evolución de los clásicos *beat'em-up*, ***Beatdown*** incorpora un gran número de sistemas de juego. Una ciudad abierta para explorar a nuestro antojo, llena de sitios en los que pelear; cinco personajes seleccionables desde el comienzo, cada uno con su propia trama; la posibilidad de reclutar a un gran número de «esbirros» para que se unan a nuestra causa y un «medidor» de alerta para las bandas y para la policía. Todo esto, unido a las espectaculares imágenes que habíamos visto, nos hacían albergar grandes esperanzas sobre el juego, esperanzas que se han visto truncadas. Para empezar, lo más importante en un *beat'em-up*, por muchos añadidos que tenga, es el sistema de lucha. En ***Beatdown*** se ha optado por uno tridimensional cuando nos enfrentamos a varios enemigos, y otro más tradicional para los combates uno contra uno. Sin embargo, nuestro personaje cuenta con un catálogo de golpes bastante limitado, pocas posibilidades para los *combos* y una casi nula necesidad de habilidad por parte del jugador, ya que al final todo se reduce a una serie de rutinas. A pesar de que podemos aprender unos cuantos golpes más a medida que avancemos, siempre recurriremos a los mismos. La idea de



NEGOCIA O MUERE

Cuando nuestro rival pierda su «orgullo», podremos obligarle a negociar con distintas posibilidades. Entre ellas está la opción de robarle dinero, hacer que se una a nuestro grupo, sacarle información (que nos servirá de poco, la verdad) o hacerle un «Beatdown»: una muerte bastante violenta.

Nuestro «chulesco» personaje irá acompañado del resto de su banda de seguidores

LA PELEA VUELVE A LAS CALLES

«LA MECÁNICA DE LOS COMBATES ES BASTANTE SIMPLE Y ESTÁ LLENA DE RUTINAS, LO QUE LA HACE ALGO MONÓTONA»

tener que ir cambiando nuestro atuendo para no ser detectados por bandas rivales y por la policía es original, pero pronto descubriremos que de poco sirve tanto esfuerzo, ya que al cabo de los pocos minutos de nuestro «cambio de look» seremos de nuevo atosigados por los enemigos. En cuanto al hecho de poder recorrer libremente la ciudad, hay que decir que se agradece hasta cierto punto. Las Sombras es una urbe pequeña, con calles de aspecto monótono y, sobre todo, con unos tiempos de carga muy largos y hasta desesperantes. El desarrollo del juego en sí, pese a lo que pueda parecer, es bastante lineal, dividido en capítulos. Además del modo principal, también se incluye una modalidad *Versus* para hasta dos jugadores. A pesar de ello, aunque ***Beatdown*** es un juego que intenta destacar con innovadores aspectos, a la larga el título acaba perdiendo todo su gran atractivo. ■ ***Dani3po***



■ **Podrás modificar un gran número de apartados físicos de tu personaje**

BEATDOWN: F.O.U.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La idea de mezclar géneros es bastante original.
[+] Si te gusta ir de tiendas, disfrutarás con las del juego.
[-] Los combates son un poco monótonos y predecibles.
[-] Los tiempos de carga entre los barrios son largos.

16+

8.4 **GRÁFICOS:** Lo más destacable es la representación de los personajes y su variado vestuario. Los escenarios son muy sencillos.

8.1 **AUDIO:** La banda sonora sólo cuenta con un pequeño tema para cada escenario, que se repite constantemente.

7.7 **JUGABILIDAD:** La gran cantidad de posibilidades puede divertir al principio, pero el aburrimiento llegará pronto.

7.9 **DURACIÓN:** No invita a jugar con otros personajes una vez que hayas conseguido finalizar el juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Beatdown parte de una buena idea, pero su simple realización puede que no convenza a los fanáticos de los beat'em-up de toda la vida ni a los que busquen una buena aventura de acción.

8.0
(SOBRE 10)

PlayStation.2
Revista Oficial - España

POR DANI3PO

JAPÓN

Novedades desde el lejano Oriente

De nuevo Square Enix y sus RPG ocupan un puesto privilegiado en la sección más oriental de la revista





CODE AGE COMMANDERS
No sólo de Final Fantasy y Dragon Quest vive Square Enix. Una nueva franquicia ve la luz en su país de origen.



LANGRISSER III
Una de las sagas de RPG menos conocidas por estos lares debuta en PS2 con la conversión de un clásico de Sega Saturn.



SEGA AGES SYSTEM 16
Ahora que las recopilaciones de clásicos están tan de moda, Sega nos ofrece pedazos de su historia en su serie Sega Ages.





COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: 13 OCTUBRE 2005

CODE AGE COMMANDERS

CONTENIDO POLIMORFICO

Con esta denominación ha sido definida la estrategia de la que forma parte este juego, consistente en lanzar simultáneamente varios productos lúdicos de la misma franquicia en diferentes soportes. Juegos para móviles, cómics, etc., forman parte de este nuevo proyecto. Presentado por primera vez en el pasado **E3**, muchos lo han definido como una mezcla entre *Pokémon* y los *Power Rangers*, aunque con el estilo que sólo los creadores de *Final Fantasy* saben dar a sus producciones. Creado por Yusuke Naora, que ha trabajado en Final *Fantasy X* y *Unlimited Saga*, el argumento huye de convencionalismos para presentarnos un universo virtual habitado por una especie de mutantes, entre los que se encuentra el protagonista. El desarrollo se divide en misiones, y en cada una de ellas podremos controlar a diferentes personajes bajo una perspectiva en tercera persona que lo hace similar a títulos como *Kingdom Hearts*. La acción es la base de los combates contra los enemigos, y nuestro héroe podrá ir mutando diferentes partes de su cuerpo a voluntad para convertirlas en poderosas armas; cada una de ellas será controlada con un botón diferente del *pad*. Al acabar cada una de las misiones seremos recompensados, según nuestra actuación, con una cantidad de puntos que podremos invertir en mejorar al personaje. Tras ello, volveremos a una especie de «Hub» donde elegir un nuevo objetivo. El estilo gráfico tampoco tiene mucho que ver con anteriores producciones de la casa, pues esta vez se ha optado por un *look* futurista cercano al *cartoon* para los protagonistas, mientras que los escenarios parecen sacados de un universo paralelo. Aún desconocemos si alguna compañía lo traerá a Europa.

«EN EL JUEGO ENCARNAREMOS A UNA RAZA DE MUTANTES CON VARIADAS HABILIDADES»



No podían faltar las elaboradas secuencias de vídeo que tan bien conocen los grafistas de Square Enix

LANGRISSER III

LAS CHICAS MÁS ALEGRES DE LOS RPG

COMPAÑÍA: TAITO
DESARROLLADOR: TAITO
GÉNERO: RPG
FECHA DE APARICIÓN: 27 OCTUBRE 2005

■ Aunque no es muy conocida por aquí, la saga goza de cierto éxito en Japón

Satoshi Urushihara, conocido por las exuberantes féminas que dibuja, es el ilustrador de este clásico de los juegos de rol que apareció originalmente en **Sega Saturn** y ahora ha sido versionado para **PlayStation 2**. Una ambientación fantástico-medieval, con reinos enfrentados y heroicos caballeros sirve de excusa para un desarrollo a través de menús y conversaciones entre los personajes, interrumpido sólo por las batallas por turnos y la posibilidad de «ligar» con las heroínas del juego.



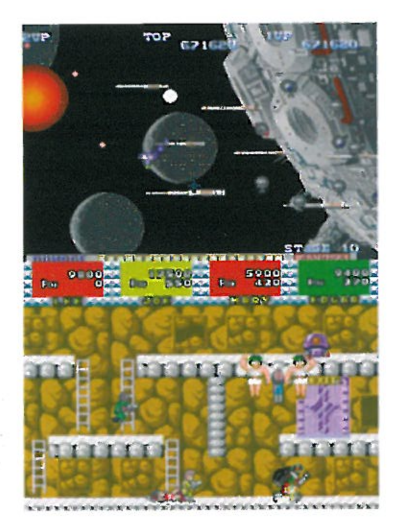
SEGA AGES SYSTEM 16

COMPLETA TU COLECCIÓN DE CLÁSICOS



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SEGA
GÉNERO: RECOPILACIÓN
FECHA DE APARICIÓN: 27 OCTUBRE 2005

Sega continúa incrementando la recopilación de sus clásicos bajo el sello *Sega Ages*. Ahora le ha tocado el turno a los títulos aparecidos para el *hardware* de recreativa *System 16*, de potencia similar a la consola **Megadrive**. Los dos primeros en salir, agrupados en un único disco son *SDI: Strategic Defense Initiative* y *Quartet*. El primero es un *shooter* con puntero en el que debíamos acabar con el mayor número de misiles posible; el segundo un *arcade* de plataformas para cuatro jugadores. Ambos cuentan con sus versiones originales intactas, y **SDI** tiene además la conversión realizada para *Mark III*. ¿Podremos ver pronto joyas como *Shinobi* o *Wonderboy 3* en esta colección?



■ System 16 fue una de las placas recreativas más populares de Sega

JAPON EXPRESS
FUTUROS LANZAMIENTOS



YA TIENE FECHA DE SALIDA
Konami ha anunciado que la nueva entrega de una de sus sagas más clásicas, *Castlevania: Curse Of Darkness* aparecerá en Japón el próximo 24 de noviembre.



VUELTA AL UNIVERSO VIRTUAL
.Hack//GU es el nombre del nuevo capítulo de la serie de RPG de acción de **Bandai**. Aparecerá en tres entregas durante el próximo año.



KYO Y COMPAÑÍA
Los luchadores más populares de **SNK** regresan a las tres dimensiones con *The King Of Fighters: Maximum Impact 2*, que verá la luz en primavera de 2006.



INCOMBUSTIBLE NARUTO
El *ninja* más popular protagonizará por tercera vez un juego de lucha en **PS2** con el nombre de *Naruto: Narutimate Hero 3*. **Bandai** lo lanzará antes de final de año.



PETER JACKSON'S KING KONG

Peter Jackson y Michel Ancel unen sus talentos para ofrecer la mejor adaptación de estas navidades

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT MONTPELLIER
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL DEMO
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005



PETER JACKSON'S KING KONG
La película más esperada de las próximas Navidades tiene todas las papeletas para contar con un juego tan espectacular como ella.



NEED FOR SPEED MOST WANTED
Velocidad extrema, chicas guapas y escaso respeto por las leyes. ¿Se puede pedir algo más a la nueva producción de Electronic Arts? 070



ULTIMATE SPIDERMAN
Con un look más cercano al cómic que en las entregas anteriores, el hombre araña vuelve con una nueva aventura de acción 072

La pasada **Games Convention** de Leipzig tuvo un claro vencedor. El juego que nos ocupa fue elegido como el mejor del *show* por la prensa especializada y la verdad es que méritos no le faltan. La odisea conjunta de Jack y Kong tiene todas las papeletas para convertirse en el acontecimiento de estas navidades, tanto en la gran pantalla como en la consola de **Sony**. Ambientado en la misteriosa *Skull Island*, el juego nos pone en el papel de los dos personajes alternativamente. Como humano, viviremos una aventura de acción en primera persona en la que nunca llegaremos a ver el rostro del protagonista. Esto, unido a la falta de marcadores, provocará una inmersión total. Como último eslabón de la cadena alimenticia deberemos sobrevivir a los ataques de todas las criaturas que habitan la isla, muchas de ellas creadas específicamente para la película, mientras intentamos liberar a la bella Ann. Cuando Kong esté bajo nuestro control la vista cambiará a tercera persona y entonces emplearemos toda la fuerza y agilidad del gorila para acabar con los dinosaurios, proteger a la chica y saltar de plataforma en plataforma. Técnicamente, por lo que hemos experimentado hasta ahora, el juego no tiene parangón alguno en lo que se refiere a la reproducción de un entorno selvático. El grado de detalle, la cantidad de vegetación... realmente increíble. Y lo mejor de todo es que el mes próximo podréis experimentar vosotros mismos todo esto en el DVD-Demo exclusivo que acompañará a la revista. ***Dani3po***

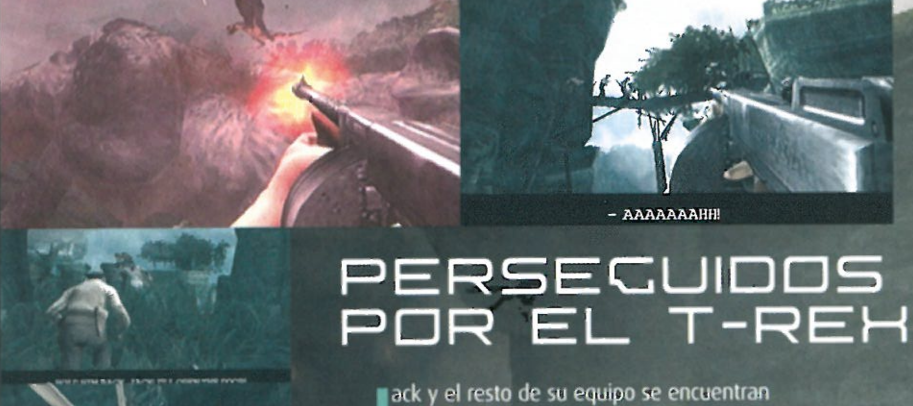
UTILIZA EL ENTORNO

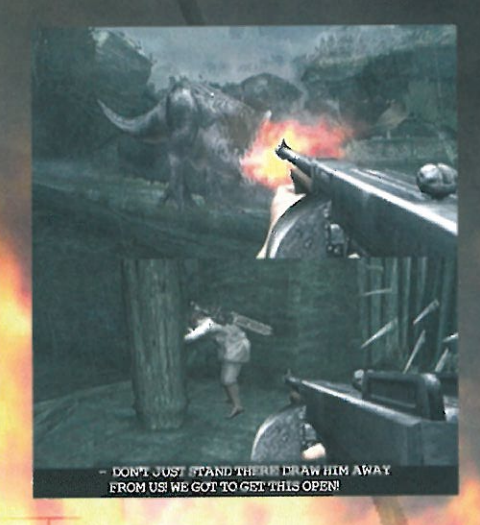
La escasez de armas de fuego obligará a Jack a utilizar todos los medios que le ofrece la naturaleza. Por ejemplo, y como se ve en las imágenes, podrá agarrar una lanza, prenderla fuego e incendiar los arbustos donde se esconden los peligrosos raptores.

El interface ha desaparecido en pos de la inmersión total

¡¡¡LA DEMO DEL PRÓXIMO NÚMERO!!!

El mes que viene podréis experimentar con nuestro DVD-ROM dos momentos diferentes del juego...





En todo momento estaremos acompañados por los miembros de la expedición

PERSEGUIDOS POR EL T-REX

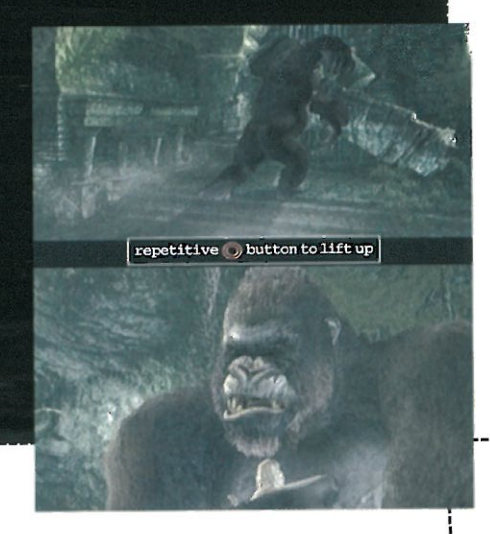
Jack y el resto de su equipo se encuentran con el habitante con peores pulgas de la isla: nada menos que un gigantesco *Tyranosaurio Rex*. Parte de la expedición caerá en sus fauces al comienzo de la fase, mientras que el resto huirá hacia unas ruinas cercanas. Sin embargo, la puerta de escape se encuentra cerrada. Dos de los compañeros de Jack deberán abrirla mediante la manipulación de unos engranajes y, mientras, él tendrá que alejar de ellos al peligroso dinosaurio. Una labor complicada, aunque contaremos con una ametralladora (con escasa munición, eso sí) y todo nuestro ingenio.



Kong podrá realizar una gran variedad de llaves una vez que logre atrapar al enemigo. Acabar con ellos será más sencillo de esta manera

KONG CONTRA LOS DINOSAURIOS

La segunda parte de la *demo* nos pone en la curtida piel del simio más famoso de la historia del cine. En sus primeras horas con la asustada Ann Darrow (interpretada por la pizpireta Naomi Watts) deberá protegerla de los peligros de la isla, aunque al comienzo ella no se fíe mucho de sus intenciones. Con ella en la mano, el gorila no podrá desarrollar toda su fuerza, pero afortunadamente podremos dejarla en un lugar seguro para combatir contra los *T-Rex* y contra los raptores que nos saldrán al paso en esta parte del juego. Los *combos* y llaves que realizaremos dependerán de la situación de Kong y de sus enemigos. Además, tras el primer combate también seremos capaces de experimentar una pequeña sección de plataformas. Los saltos se realizan de una forma muy sencilla, aunque no por ello menos espectacular.









COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA CANADÁ
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

NEED FOR SPEED MOST WANTED

El más buscado de la próxima campaña navideña

La espectacular Josie Maran (nada que envidiar a Brokke Burke) nos da la bienvenida al juego de conducción más salvaje de este año. A través de una revolucionaria técnica que mezcla la imagen real y los gráficos generados por ordenador seremos introducidos en la historia de un corredor profesional que debe hacerse un nombre (con la ayuda de Mia, el personaje de Josie) en la competición urbana. Para ello deberá ir derrotando a los quince nombres de la «Lista Negra» de la poli, uno por uno. Pero para poder enfrentarse a ellos, primero deberá conseguir una serie de requisitos que se traducen en ganar carreras, aumentar la recompensa que la autoridad tiene puesta por su detención y realizar logros propios del conductor más arriesgado. Todo esto mientras evolucionamos con total libertad por un mundo abierto, que poco tiene que ver con lo visto en la saga *Underground*. Deportivos de última generación, tiendas donde equiparlos con los últimos componentes y un estilo de conducción agresivo y nervioso, perfecta evolución de lo ya conocido en la saga, situarán al jugador en medio de un mundo donde para sobrevivir hay que ser más rápido y más listo que los rivales. El mes que viene, el veredicto definitivo. ■ ***Dani3po***

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Como en la serie *Underground*, contamos con una gran zona a explorar, dividida en varias secciones que serán accesibles según progresemos. Sólo que ahora es más grande, bella y luminosa...

CON LA POLI EN LOS TALONES

Las fuerzas del orden tendrán un papel fundamental en el juego. Las persecuciones policiales de las que salgamos victoriosos servirán para aumentar nuestra recompensa y con ello el respeto de los rivales.

«EL ESCENARIO ABIERTO NOS OFRECE TOTAL LIBERTAD DE MOVIMIENTO»

TUNING DE ALTO NIVEL

Como en las dos anteriores entregas de la saga, en *NFSMW* podremos modificar nuestro vehículo con el dinero que obtengamos al ganar las carreras. Sin embargo, esta vez no pasaremos tanto tiempo navegando entre menús llenos de piezas diferentes. Todo se realiza de una manera mucho más sencilla e intuitiva.

ULTIMATE SPIDER-MAN

El hombre araña en su máxima expresión

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: TREYARCH
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA / ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 14 DE NOVIEMBRE

Los aficionados al hombre araña estamos de enhorabuena. En tan sólo unos meses vamos a disfrutar de dos auténticas estrellas para las flamantes consolas de **Sony**, *Spider-Man 2* para **PSP** (ya comercializado) y el título que nos ocupa para **PlayStation 2**. De la mano de los creadores de la línea original de cómics (guión de Brian Michael Mendis e ilustraciones de Mark Bagley) y los artífices de la adaptación cinematográfica a las consolas de sobremesa, los estadounidenses **Treyarch**, nos llega este auténtico juegazo basado en la línea *Ultimate* que **Marvel** bautizó hace escaso tiempo para acercar sus mitos al público más joven. Tras unas primeras horas testando la *preview* podemos asegurar que la calidad está servida. No sólo conserva las virtudes de su «predecesor» sino que las potencia y adapta a un nuevo universo donde el *cell-shading* y los personajes *superdeformed* se reúnen para crear el universo **Marvel** más completo hasta la fecha. Técnicamente y, a la espera de jugar con la *review*, nos encontramos, una vez más, con un inmenso área que surcar por los cielos o andando, sin tiempos de carga y completa libertad de movimientos. Las animaciones son perfectas y la jugabilidad y curva de dificultad se adaptan perfectamente al jugador. En el próximo número profundizaremos más en este título, el cual se presenta hasta la fecha como el más completo y fascinante de Peter Parker/Spiderman (y en esta ocasión, Venom). ■ ***Gradius***

UNIVERSO MARVEL

La presencia de otros personajes de la factoría de Stan Lee está asegurada. Por el momento hemos podido competir en frenéticas carreras con El Hombre Antorcha, combatir contra Lobezno y Escarabajo, o encontrarnos con Silver Sable en la piel de Venom.

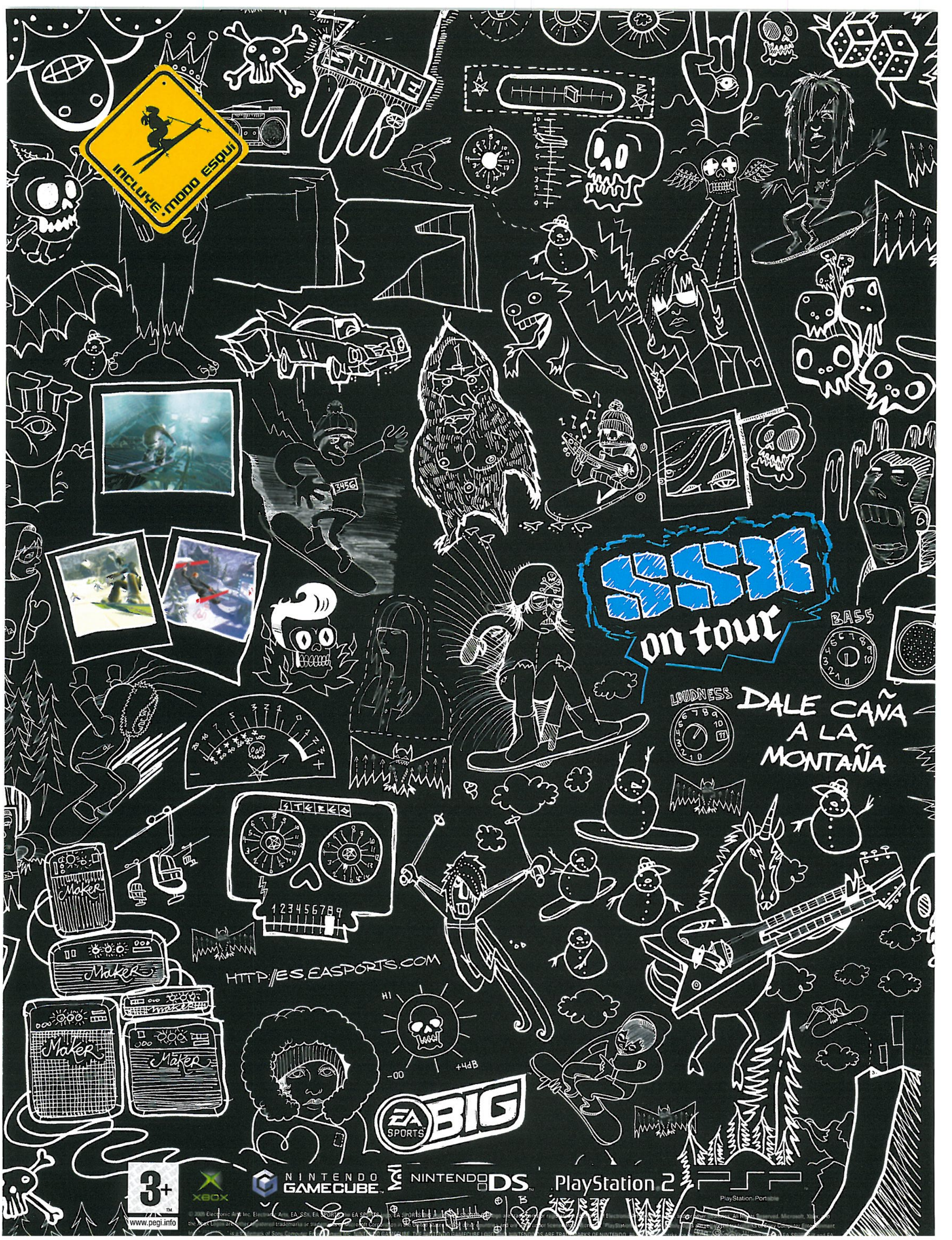
ON

Todos los apartados del juego están muy equilibrados, pero por encima de todo destacamos las animaciones del trepamuros

En la beta recibida, el apartado técnico parece no estar acabado del todo. Faltan más texturas para dar vida a la ciudad de Nueva York

OFF

■ **Nueva York fielmente reflejado. Desde el puente de Brooklyn hasta la zona de Queens**



INCLUYE MODO ESQUí
SHINE
SSX
on tour
DALE CAÑA
A LA
MONTAÑA
HTTP://ES.EASPORTS.COM
EA SPORTS BIG
3+
www.pegi.info
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable

LOS SIMS 2

La exitosa franquicia de Maxis regresa a PS2

El lanzamiento de *Los Sims 2* para PC llegó de forma casi simultánea al de *Los Urbz: Sims En La Ciudad*, una versión de la franquicia creada exclusivamente para videoconsola. La decepción que supuso éste último, unida al éxito de ventas de la versión de PC y sus correspondientes expansiones, parece haber servido a **Maxis** para darse cuenta de lo que mejor saben hacer. Y si en *Los Urbz*, nuestro objetivo era conseguir popularidad, ahora esa será sólo una de las aspiraciones que podremos elegir para nuestro personaje. De esta forma, cuando creemos nuestro Sim, habrá que determinar cuáles serán sus aspiraciones y si deseará tener mucho dinero, más conocimientos... o se conformará con ligar a todas horas. Todo esto, determinará sus objetivos y sus miedos que podremos ver en un menú a la izquierda de la pantalla y que irán variando de forma que al cumplir uno, se desbloquee otro de manera automática. Por supuesto, se mantienen las constantes básicas de la saga como la obligación de satisfacer necesidades primarias de nuestro *Sim* (higiene, apetito, cansancio...), las posibilidades de interacción con el resto de personajes (con animaciones que te harán sonreír más de una vez) y la opción de ir adquiriendo mobiliario para decorar la casa. Además, contaremos con un amplio catálogo de prendas de vestir (así como diferentes formas de llevarlas) y diversas recetas para que nuestro *Sim* aprenda a cocinar. ■ ***Supernena***



ON
Que, ademas del control clásico de Los Sims, podamos optar por manejar al personaje directamente con el joystick, algo natural en PS2

OFF
Se agradece poder cambiar de Sim pero mantener las necesidades y aspiraciones de varios Sims a la vez acaba resultando un poco estresante

PERSONALIZACIÓN

La genética era una de las novedades de la versión para PC pero aquí sólo determina el aspecto de tu personaje, cuyo físico dependerá de sus padres y abuelos. De todos modos, podrás editar todos sus rasgos y su atuendo.

COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: MAXIS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SIMULACIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

Encontrar trabajo
Encontrar trabajo de Moda
Hacer ñiqui ñiqui con un Sim
Invitar a un Sim a casa
Que le tomen el pelo
Que su infidelidad se descubra
Que le rechacen un ñiqui ñiqui

Invitar a un Sim a casa. Llama a un Sim por teléfono e invítalo a casa. (+120)

Adiós

Las interacciones determinarán la relación que tengamos con el resto de Sims

«ELIGE ASPIRACIÓN: AMOR, POPULARIDAD, SABIDURÍA, RIQUEZA O CREATIVIDAD»





LAS CRÓNICAS DE NARNIA

De nuevo, un videojuego literario que cautivará



COMPAÑÍA: BUENA VISTA
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2005

Dentro de nuestras fronteras este título es poco conocido, pero tras ellas hay numerosos seguidores que han visto en la película de **Disney** (que se estrena el 9 de diciembre) uno de sus sueños hecho realidad. Y como no podía ser menos, el mundo de los videojuegos se ha unido al carro adaptando dicho filme al *hardware* de **PlayStation 2**. Si el universo de *Narnia* es fascinante en la gran pantalla, imagina poder ser tú el protagonista... Con el subtítulo *El León, La Bruja y El Armario*, el argumento del juego gira en torno a un maleficio que heló de por vida las bellas tierras de *Narnia*, donde Peter, Susan, Edmun y Lucy serán los cuatro hermanos protagonistas que deberán acabar con dicho hechizo, y para ello deberán trabajar en equipo. Como cada uno posee diferentes habilidades, el jugador deberá escoger el más adecuado para afrontar el desafío que se presente (uno tiene más fuerza, otro es más ágil...). Rompecabezas que resolver, criaturas que derrotar, enemigos que esquivar, sin duda una aventura bastante completa y que recuerda a las dos últimas entregas de *Harry Potter*, en estética y jugabilidad. La *beta* a la que hemos tenido acceso está bastante inacabada, sin secuencias, con pantallas de carga eternas, con un *frame rate* bastante brusco... En fin, esperemos que todo sea subsanado, porque sería una lástima desperdiciar un título tan prometedor y con tantas posibilidades de juego. **Anna**

ON
Luce un look y una mecánica de juego muy a lo Harry Potter, además podrás controlar a los cuatro personajes como en el título de EA

OFF
La beta está bastante inacabada, así que desde aquí pedimos secuencias cinemáticas, mejor frame rate, tiempos de carga más cortos...



LA PELÍCULA
El 9 de diciembre ha sido el día elegido por **Disney** para el estreno en la gran pantalla de la película inspirada en el clásico libro de C.S. Lewis.

Deberás controlar a los cuatro protagonistas

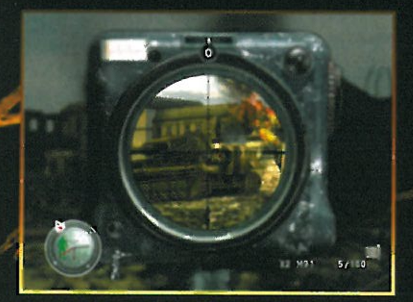




Berlín 1945, eres un francotirador que tras la Segunda Guerra Mundial ha de impedir que los soviéticos descubran los secretos nucleares de los alemanes. Tu misión marcará el inicio de la Guerra Fría.

UNA BALA PUEDE CAMBIAR LA HISTORIA

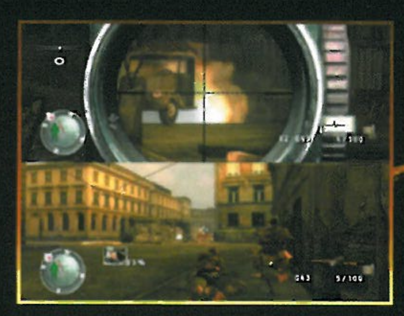
SNIPER ELITE™



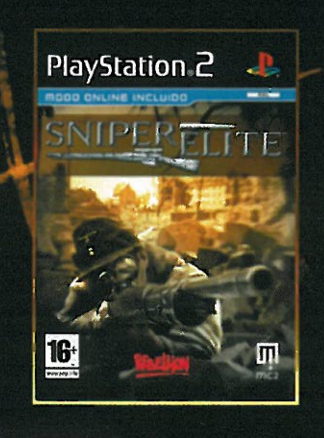
DISPARA AJUSTANDO GRAVEDAD, VIENTO, RITMO CARDIACO...



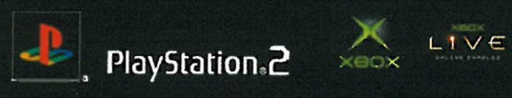
TENSAS BATALLAS MULTIJUGADOR DE FRANCOTIRADOR



28 MISIONES PARA UN SOLO JUGADOR Y MODO COOPERAVITO





























Por supuesto, Bond conducirá su clásico Aston Martin DB5

100% BOND

EA no ha dejado ni un cabo suelto a la hora de adaptar la película original. La secuencia clásica de apertura de las primeras películas de la saga Bond (Connery con sombrero incluido) es sólo el aperitivo de un verdadero festín para mitómanos del agente 007. Serán ellos quienes más disfrutarán de los incontables extras incluidos para la ocasión, entre los que se cuentran algunos *Making Of* de la época.

007 DESDE RUSIA CON AMOR

EA presenta a su nuevo fichaje: Connery, Sean Connery

La nostalgia se apodera de la franquicia Bond. Mientras que en Hollywood ya se ha dado luz verde al *remake* de *Casino Royale*, **Electronic Arts** ha preferido centrar su atención en uno de los filmes clásicos del agente 007, *Desde Rusia Con Amor*. Y para ello, ha sacado de su retiro nada menos que a Sean Connery, el mejor Bond de la historia, para encarnar de nuevo al antihéroe creado por Ian Fleming. El actor escocés ha prestado su voz, y los grafistas de **EA Redwood Shores** se han encargado de obrar el milagro de rejuvenecer a Connery, para volver a enfrentarle, en plena década de los 60, a la organización *Spectra*. Y no estará solo. Se ha resucitado al resto del reparto original (Bernard Lee, Desmond Llewelyn, Robert Shaw), reproduciendo con notable realismo el rostro de cada uno de los actores (la mayoría de ellos, fallecidos hace tiempo). *Desde Rusia Con Amor* abarcará todos los géneros: *shooter*, *beat'em-up*, conducción e incluso el RPG (Bond mejora sus habilidades mediante puntos de experiencia). El objetivo era recuperar la esencia de una época repleta de glamour y tensión política (la guerra fría siempre ha dado buen juego), incorporando además toda la acción y la espectacularidad de las películas actuales de Bond. Y parecen haberlo cumplido con creces, o al menos eso hemos podido sospechar al jugar los primeros niveles de la *beta* que ha llegado a nuestras manos. Si queréis saber más, no os perdáis la *review* del próximo mes. ■ ***Nemesis***

COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: ALPHA PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 16 NOVIEMBRE 2005

ON
La cuidada recreación de una época, los años 60, y una película emblemáticas. El modelado facial de Sean Connery y el resto del reparto

OFF
El doblaje al castellano nos va a privar de uno de los grandes atractivos del juego: la voz de Sean Connery, de nuevo Bond, tras 22 años de paréntesis

EL PRIMER XENOSAGA EN VÍDEO

Para que no te pierdas todo lo acontecido en el primer episodio, *Xenosaga Episode I: Der Wille Zur Macht* (salió a la venta en Japón en febrero de 2002), **Namco** ha incluido en esta segunda entrega dos DVD con la historia completa. Apaga las luces, siéntate en tu sillón favorito y disfruta con el primer *Xenosaga*...

ON
Los gráficos son superiores a los del primer capítulo, los combates han mejorado y se incluyen dos DVD con la historia del primer Xenosaga

OFF
No ha sido traducido ni doblado al castellano. La duración y calidad es menor que la de su antecesor y Yasunori Mitsuda no ha compuesto la B.S.O.

El número de secuencias de vídeo ha disminuido en esta segunda entrega y los personajes muestran un aspecto más adulto



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: MONOLITH SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: 4 DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

XENOSAGA EPISODE II
JENSEITS VON GUT UND BÖSE
La Space Opera de Namco por fin llega a Europa

Cuando parecía que ya no íbamos a disfrutar en España con una de las sagas RPG más aclamadas de **PlayStation 2**, y los ecos del tercer episodio todavía resonaban tras el pasado **Tokyo Game Show**, **Sony C.E.** pondrá a la venta a principios de noviembre ***Xenosaga Episode II: Jenseits Von Gut Und Böse***. La segunda entrega de la *Space Opera* de **Namco** no llegará sola ya que estará acompañada de dos DVD que nos contarán lo acaecido en el primer episodio que nunca vió la luz más allá de Japón y Estados Unidos. Batallas épicas en el quinto milenio; la búsqueda de Zohar, un artefacto legendario capaz de acabar con la fuerza alienígena enemiga conocida como *Gnosis*; dos protagonistas femeninas de esas que dejan huella, Shion Uzuki y KOS-MOS; más de 40 horas de juego, un caprichoso argumento heredado del primer *Xenosaga*... Son algunas de las señas de identidad de un RPG en el que se combinan a la perfección bellas secuencias de vídeo con momentos de exploración y combate típicos del género, conformando una experiencia audiovisual sin precedentes. Su único gran fallo es que no llegará traducido ni doblado al castellano. Una auténtica pena. ■ ***Starless***

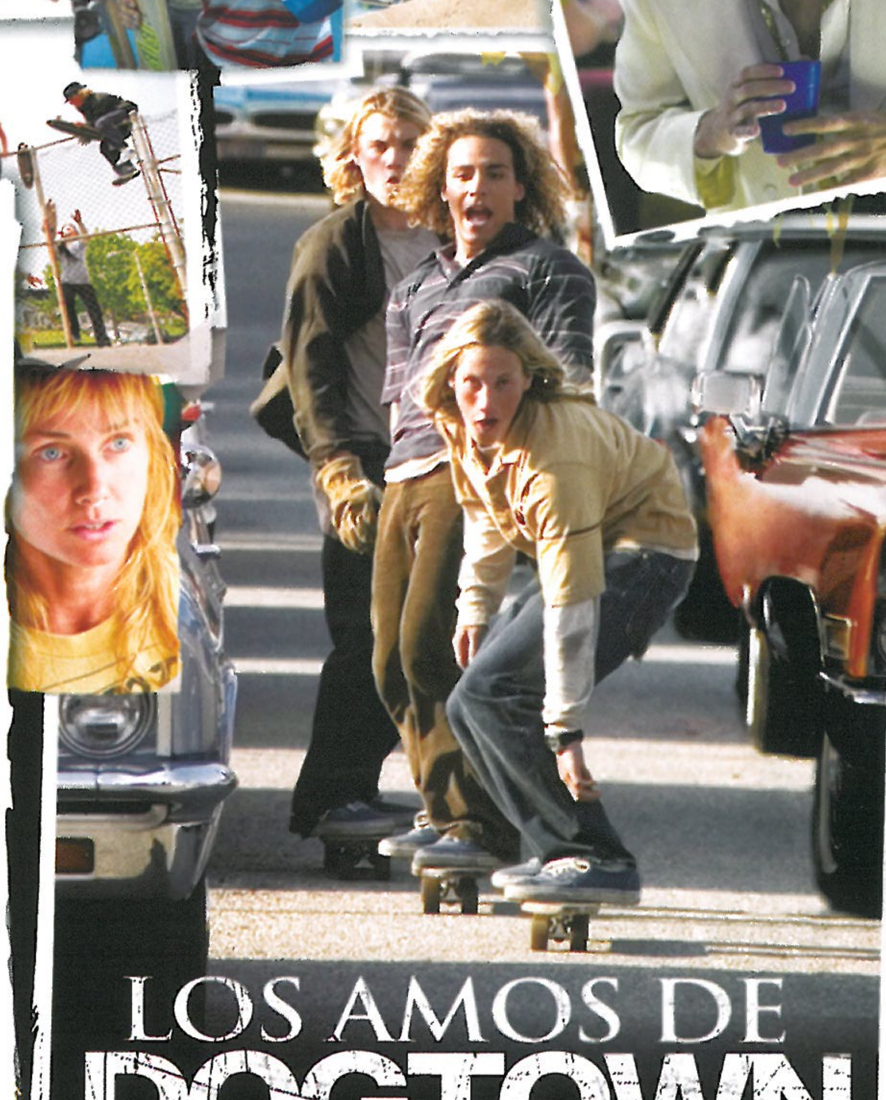


LA VERSIÓN PAL...

... de ***Xenosaga II*** contará con cuatro DVD, dos para el juego y otros dos que narran los acontecimientos del primer capítulo de la saga de **Namco**. El precio será de 59,99 Euros.

EMILE HIRSCH VICTOR RASUK JOHN ROBINSON HEATH LEDGER





EN NOVIEMBRE
EN DVD VIDEO
Y EN UMD. VIDEO
PARA PSP
PlayStation.Portable

SALIERON DE LA NADA PARA CAMBIARLO TODO
BASADA EN LA HISTORIA REAL DE LOS LEGENDARIOS Z-BOYS

COLUMBIA PICTURES
SONY

Entre las 5.000 preguntas que lanza Buzz! The Music Quiz no faltan las que hacen referencia a artistas españoles

En Buzz! The Music Quiz no basta con saber tanto de música como el añorado Joaquín Luqui, tendréis que ser además los más veloces a la hora de accionar los pulsadores incluidos con el juego

En el juego se anuncian nuevos Buzz!, incluyendo uno sobre cine

BUZZ: THE MUSIC QUIZ

Demuestra cuánto sabes de música

El incontestable éxito de la cámara *EyeToy* y los micrófonos de *SingStar* podría tener su continuación en la nueva y sorprendente ocurrencia de **Sony**: ***Buzz! The Music Quiz***. Desarrollado por los ingleses **Relentless Software**, autores de *DJ: Decks & FX*, **Buzz!** añade un nuevo periférico a la familia **PS2**, cuatro pulsadores parecidos a los que se utilizan en los concursos de televisión, y con los que podrás convertir la fiesta más apagada en un verdadero desmadre.
Junto a tres amigos, participarás en un concurso de televisión que decidirá quién es el que más sabe de música. 5.000 preguntas, y 1.000 piezas musicales se encargarán de poner a prueba tu conocimiento sobre *Rock*, *Pop* y otras corrientes musicales. ***Buzz! The Music Quiz*** se ha localizado totalmente al castellano, incorporando multitud de preguntas relacionadas con artistas españoles y latinoamericanos.
Además, y según se confirma en uno de los apartados extras del juego, podría ser el origen de una nueva franquicia: se preparan ya dos versiones especiales de ***Buzz!*** basadas en el mundo del cine y en los deportes. ■ ***Nemesis***

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: RELENTLESS SOFT.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: PREGUNTAS Y RESPUESTAS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

ON
Hemos sido testigos de las carcajadas que provoca Buzz! al jugar con tres amigos. Promete ser la sensación en las fiestas

OFF
La mayoría de los 1.000 temas musicales son MIDI, algunos tan «rateros» que es difícil adivinar qué canción está sonando





COMPARTIR ES VIVIR

Este *slogan* que de niños tanto nos decían se lo ha aplicado **Sucker Punch** y ha incluido en esta tercera entrega un modo para dos jugadores. Así, con un amigo podrás disfrutar de infinidad de fases a pantalla partida en las que uno controla a Sly y otro a Carmelita.





COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SUCKER PUNCH
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN / PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1- 2
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

SLY 3

Esta vez tendrás que ponerte las gafas para ver mejor...

Ya estaba echando de menos mi juego favorito... Tenía noticias de Ratchet, de Jak pero no sabía nada de Sly. Pues bien, aunque saldrá más tarde que los títulos de **Insomniac** y **Naughty Dog**, ***Sly 3*** ha aprovechado su relativa tardanza para sorprender a sus fieles seguidores incluyendo nuevas fases en 3D. Fases en las que tendremos que utilizar las clásicas gafas bicolor, que se incluirán con el juego, para disfrutar y deleitarnos de entornos realmente tridimensionales. Una técnica, quizá ya algo obsoleta, pero que ninguna compañía de programación se había atrevido a hacer.

No es que se trate de un alarde gráfico pero es curioso y merece la pena verlo, algunos objetos sobresalen tanto que parece que se van a salir de la pantalla del televisor. Salvo esta sorprendente novedad, poco nuevo más ofrece ***Sly 3***. Pero es que ni falta que le hace. Su clásica mecánica de aventura con grandes dosis de acción y plataformas sigue siendo divertida y, por si fuera poco, ha sido enriquecida con ciertos componentes como la inclusión de un nuevo personaje a controlar. Se trata de un Chamán, un brujo capaz de controlar la mente de los enemigos que, junto a los ya conocidos Bentley, Murray y Sly completan un cuarteto muy singular. El objetivo sigue siendo el mismo, recuperar el tesoro familiar de Sly, por lo que Carmelita, Dimitri y demás rivales del caco harán acto de presencia para impedir tu cometido. Además, por si la aventura se te hace corta (cosa que dudo) se han incluido partidas para dos jugadores. ■ ***Anna***

ON
La inclusión de fases 3D en las que utilizar gafas bicolor es toda una genialidad. Además, se ha enriquecido ligeramente su jugabilidad



Sucker Punch podía haber cambiado algo la estética de las localizaciones, en ocasiones parece que estás jugando aún con la segunda parte
OFF



LOS NO MUERTOS CONTROLAN MICHIGAN Y UNA ESPESA NIEBLA RODEA LA CIUDAD...

REC

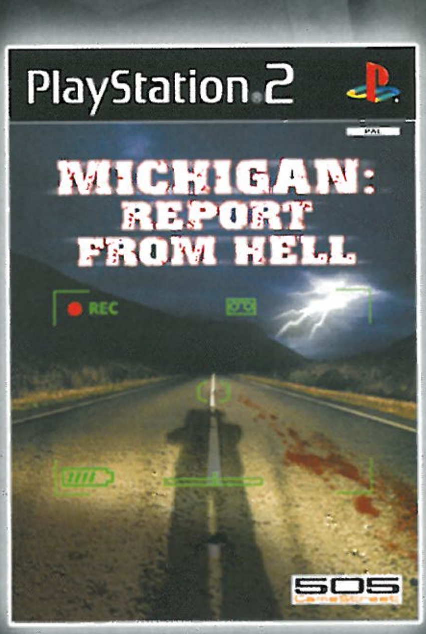
MICHIGAN: REPORT FROM HELL

SOLAMENTE AQUELLOS QUE BUSCAN LA NOTICIA SON LO BASTANTE VALIENTES PARA ADENTRARSE EN ESE LUGAR.









* TU ERES EL CÁMARA DE UNA UNIDAD MÓVIL. CONTROLA LAS ACCIONES DE LA REPORTERA Y DECIDE CENSURAR LAS IMÁGENES EMITIDAS O NO.
* ACCIÓN, HORROR Y EROTISMO EN EL "SURVIVAL HORROR" MÁS GORE





DISTRIBUIDO POR:



UNA NUEVA HISTORIA

A la espera de una segunda parte en la gran pantalla, protagonizarás una aventura «increíble» creada por THQ en colaboración con Disney y Pixar. En esta ocasión Mr. Increíble y Frozono, sin la compañía de los peques y la esposa, serán los superhéroes que tendrán que poner fin a la invasión de las máquinas en la Tierra.

ON
Poder continuar una de las aventuras más taquilleras del pasado año en exclusiva para consola. Gráficamente luce mejor que el original

OFF
¿Dónde están Elastigirl, Dash, Violeta y Jak Jak? Sólo controlas a Mr. Increíble y Frozono, que no está mal pero se echa en falta toda la familia

LOS INCREÍBLES
LA AMENAZA DEL SOCAVADOR
Aunque no en cine, la aventura continúa en tu PS2

Como una familia normal, paseando por la gran ciudad... Un temible «Socavador» surge del interior de la Tierra cual máquina de *La Guerra De Los Mundos* de Steven Spielberg... Pero esta familia tendrá más suerte que la de Cruise en dicho filme porque es... ¡Mr. Increíble! Así es como, a través de una secuencia, da comienzo el juego. Con la ayuda de Frozono el señor Increíble tendrá que poner fin a la amenaza, y para ello el jugador tendrá que refrescar la memoria y poner en práctica los superpoderes de los dos héroes. Increíble la fuerza y Frozono la habilidad de convertir todo en hielo. De tal modo que tendrás que combinar ambas cualidades controlando sendos personajes alternativamente simplemente pulsado la cruceta del mando. Algo que en ocasiones resulta complicado debido a que cuando manejas a uno el otro apenas se defiende del enemigo quedando KO. Esperemos que en la versión final este detalle sea subsanado... Por este motivo lo mejor, y más divertido, es jugar en el modo para dos jugadores ya que cada uno podrá manejar a un personaje durante toda la aventura. Así, por ejemplo, mientras uno congela al enemigo el otro puede destruirlo. Es innegable que a primera vista la licencia está bien aprovechada, pero se echa en falta poder jugar con Jak Jak, Elastigirl, Dash y Violeta. No hay voces, banda sonora ni efectos, esperemos que sólo sea porque la versión a la que he tenido acceso es una beta... ■ ***Anna***

«MR. INCREÍBLE Y FROZONO VUELVEN A SU TRABAJO DE SUPERHÉROES»



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: HEAVY IRON STUDIOS
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005



¡DEJA LA ARENA Y ENTRA EN LA AVENTURA!

RADIEN HA CONVOCADO A SUS DOS MONJES SHAOLIN MÁS PODEROSOS PARA SACAR LA LUCHA DE LA ARENA E INTRODUCIRLA EN UN MUNDO ABIERTO. EN ESTE ÉPICO VIAJE DE MISTERIO Y PELIGRO, DESCUBRIRÁN ENIGMÁTICOS SECRETOS, EXPLORARÁN REINOS PELIGROSOS Y LUCHARÁN MORTALMENTE CONTRA SUS ADVERSARIOS POR EL CONTROL DEL UNIVERSO MORTAL KOMBAT.



UTILIZA EL MODO KO-OP PARA LUCHAR COMO LIU KANG O KUNG LAO INDIVIDUALMENTE O EN EQUIPO.



ATACA EN CUALQUIER DIRECCIÓN Y EN CUALQUIER MOMENTO CON EL NUEVO SISTEMA DE KOMBATE MULTIDIRECCIONAL.



LUCHA INTENSAMENTE EN BOSS BATTLES CON GORO, BAKAR, SCORPION, REPTILE Y OTROS LEGENDARIOS RIVALES.



EJECUTA LOS CLÁSICOS ATAQUES DE MK II, JUNTO CON MÁS FATALITIES, NUEVAS MUTALITIES Y CRUELES BRUTALITIES.







PlayStation.2









BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

La experiencia shoot'em-up definitiva

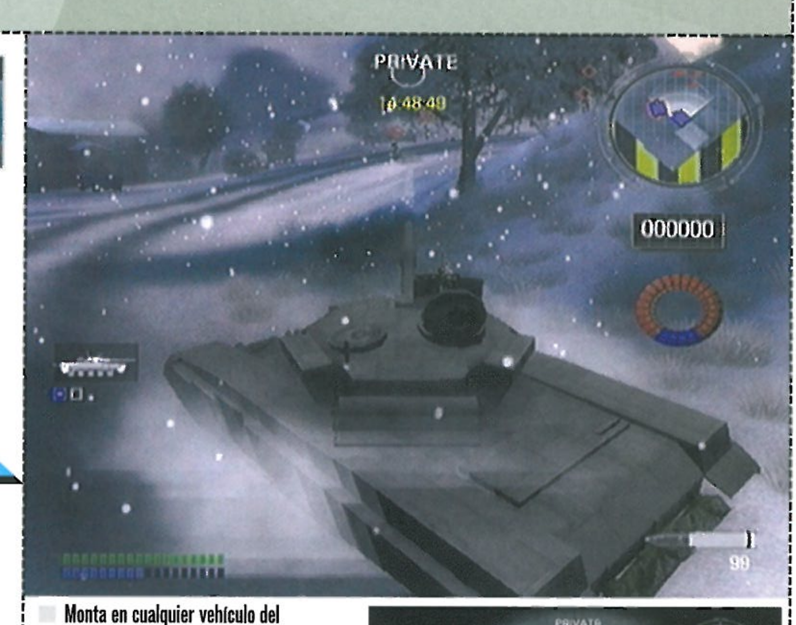
Tras convertirse en la «sensación» multijugador de la temporada en PC, casi comparable a *Counter-Strike*, el *shooter* bélico de **Electronic Arts** llega en forma de versión exclusiva a **PlayStation 2**. **Digital Illusions CE** ha creado una versión simplificada del juego de PC, más adecuada para el usuario de consola, con numerosas misiones cortas de objetivos claros y un control simple e intuitivo. El desarrollo de las misiones está muy bien ajustado, tanto a nivel jugable (detección de impactos, curva de dificultad, control) como en su planteamiento. Al igual que en la versión PC, en ***Modern Combat*** tendremos la posibilidad de ir a pie o utilizar cualquiera de los 30 vehículos disponibles en el juego, entre los que encontramos cuatro tipos diferentes de helicópteros. Lo más curioso de ***Battlefield 2*** es que utiliza un sistema de recompensas durante la partida que recuerda al de los últimos *Burnout*; seremos condecorados continuamente por proezas como la de destruir el primer *jeep* de la partida o la de eliminar a un determinado número de enemigos con el mismo cargador. ***Battlefront 2: Modern Combat*** lo tiene todo para convertirse en el mejor *shooter* de la temporada, tanto On-line (24 jugadores simultáneos) como Off-line; veremos como le planta cara el esperado *SOCOM III*. ■ ***Doc***



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: DICE
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-24
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

ON
Su impecable motor gráfico. El sistema de HotSwap (cambio de soldado en tiempo real) y la posibilidad de utilizar cualquier vehículo

OFF
Si no cuentas con una buena conexión de banda ancha no podrás disfrutar de la mitad del potencial jugable del título creado por Digital Illusions



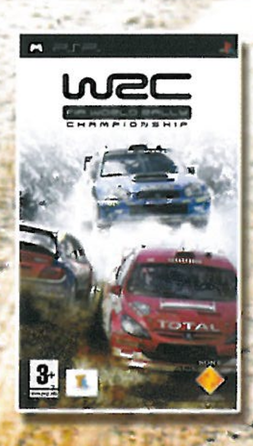
Monta en cualquier vehículo del escenario y acaba con tus enemigos



WRC

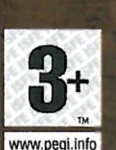
rally evolved

LANZAMIENTO 26 DE OCTUBRE



TAMBIEN DISPONIBLE
A PARTIR DEL
16 DE NOVIEMBRE

WRC
FIA WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP
PARA
PSP™
PlayStation®Portable





PlayStation®2





RATCHET GLADIATOR

Tras los pasos de Arnie en «Perseguido»

La peregrina película en la que el ahora gobernador de California era obligado a participar en un brutal concurso para salvar su vida ha servido de fuente de inspiración a los programadores de **Insomniac** para dar un nuevo rumbo a su exitosa saga de plataformas y acción. Con un aspecto mucho más adulto y agresivo (en parte por el casco que el protagonista llevará durante los enfrentamientos), pero sin perder en ningún momento el humor que ha hecho famosa a la serie, Ratchet se olvida de ejercer como salvador de planetas y se embarca en una lucha por su propia subsistencia. El show de televisión *La Hora De La Muerte* será el escenario de intensos combates contra decenas de enemigos. La estructura deja de lado las «fases» tradicionales para centrarse en una serie de «arenas» que iremos superando con la ayuda de dos aliados mecánicos que obedecerán nuestras órdenes y dispararán por su propia cuenta a los rivales. El control del juego ha cambiado (ahora utilizaremos los dos *sticks* analógicos) para acomodarse a las exigencias de un desarrollo donde predomina la acción sobre todo lo demás. A medida que vayamos triunfando en el programa de televisión podremos ir mejorando nuestras armas, así como la constitución de nuestro héroe y de sus aliados. Decenas de modificaciones estarán disponibles para crear aparatos de destrucción a nuestro antojo. Un soplo de aire fresco a la saga. ■ ***Dani3po***



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: INSOMNIAC GAMES
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

ON
Se agradece que la mecánica haya sido modificada, ya que en los tres capítulos anteriores apenas había cambiado ninguno de sus aspectos

OFF
El hecho de orientar el juego hacia la acción más que a las plataformas puede hacer que muchos de sus fans se sientan perdidos al principio

DOS JUGADORES

Se incluye la interesante posibilidad de poder llevar a cabo la campaña principal del juego con la ayuda de un segundo participante.



En esta nueva aventura Ratchet irá embutido en una espectacular armadura, escafandra incluida, que le da un aire más agresivo



COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: RAVEN SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

Se han añadido nuevos poderes a los mutantes

X-MEN LEGENDS 2
EL ASCENSO DE APOCALIPSIS

Una insólita alianza en el universo Marvel

El mayor enemigo de la «Patrulla X», Apocalipsis, da el nombre a la segunda entrega de una saga que comenzó el año pasado con bastante éxito. La amenaza de este siniestro personaje venido del espacio exterior hace que los dos bandos enfrentados tradicionalmente, los chicos de Xavier y los seguidores de Magneto, se unan para poder derrotarle. Este es el punto inicial del argumento de esta secuela que promete ofrecer una experiencia similar a lo ya visto, aunque con sustanciales mejoras. La mecánica de RPG de Acción sigue intacta. Bajo una perspectiva aérea comandaremos a un grupo de hasta cuatro personajes, y podremos alternar el control entre cualquiera de ellos cuando lo deseemos. Además de los héroes clásicos esta vez estarán bajo nuestras órdenes también los integrantes de la Hermandad (Magneto, Mística, Dientes de Sable) y algunas novedades como la Bruja Escarlata. Se han añadido nuevos poderes y equipamiento para los mutantes que iremos consiguiendo a medida que avancemos, así como todo tipo de material extra (cómics, ilustraciones...) para los más fanáticos. Y como guinda, existirá un modo de juego a través de Internet para cuatro jugadores. El mes que viene contaréis con el análisis completo. ■ ***Dani3po***

ON
Poder controlar a tantos personajes es un buen aliciente. Gran calidad del argumento, de la banda sonora y la modalidad multijugador

En algunos momentos del juego sigue siendo frustrante el hecho de tener que «cuidar» de nuestro grupo de tres personajes aliados
OFF

TEST

Analizamos todos los juegos de PlayStation 2

RESIDENT EVIL 4

¿Por qué Capcom ha esperado tanto tiempo en volver?

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: PRODUCTION STUDIO 4
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 124 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95

http://www.resident-evil4.com/

Somos muchos los que hemos soñado con vivir una aventura en una tarde nublada de nuestra niñez; los que veíamos un caserón encantado donde sólo había una casa abandonada; o que sentados frente a un juego como *Knight Lore*, nos imaginábamos monstruos y pasadizos, cuando aún había espacio para la imaginación entre los unos y ceros del código binario. La verdad es que **Capcom** no ha dejado mucho para nuestra imaginación, pero ***Resident Evil 4*** se las apaña muy bien para que las paredes de nuestra habitación se pierdan en una misteriosa aldea perdida en Europa y nos olvidemos por unas horas de la rutina diaria en una de las aventuras más fabulosas jamás publicadas para **PlayStation 2**. Cuando Leon aparece junto a dos policías, a todas luces españoles, se produce la primera sorpresa, al menos para los «jugones» de nuestro país. Y aunque ya no sea una primicia, el encuentro con el primer aldeano también, porque donde todos esperábamos un zombi tan sólo había un hombre, dispuesto a matar, pero un hombre al fin y al cabo. A partir de ese momento los enfrentamientos con los lugareños y otras criaturas se suceden sin interrupción, la supervivencia del protagonista permanecerá al filo del abismo en todo momento. Poco tiene que ver ***Resident Evil 4*** con el esquema seguido por los

ENEMIGOS MORTALES

Ni aunque se hubieran escapado del mismísimo infierno podrían haber resultado más terroríficos los impresionantes jefes finales de *RE4*. Una vez terminado el juego muy pocos echarán de menos a Tyrant e incluso al terrible Nemesis.





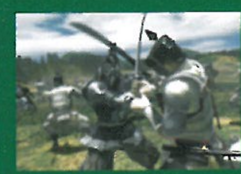
RESIDENT EVIL 4

La cuarta entrega de la saga mantiene el espíritu de Survival Horror, pero poniendo un mayor énfasis en el «survival» gracias a la acción trepidante y los extras que incorpora la versión para PlayStation 2.



PRO EVOLUTION SOCCER 5

Los programadores de Konami regresan con su saga futbolística; sin duda la más apreciada por los fans de este deporte. Descubre porqué sigue siendo el mejor en nuestro extensivo análisis.



GENJI

Un nuevo estudio de desarrollo japonés formado por veteranos programadores presenta una odisea medieval en el extremo oriente. Choques de espadas y cerezos en flor a mansalva.

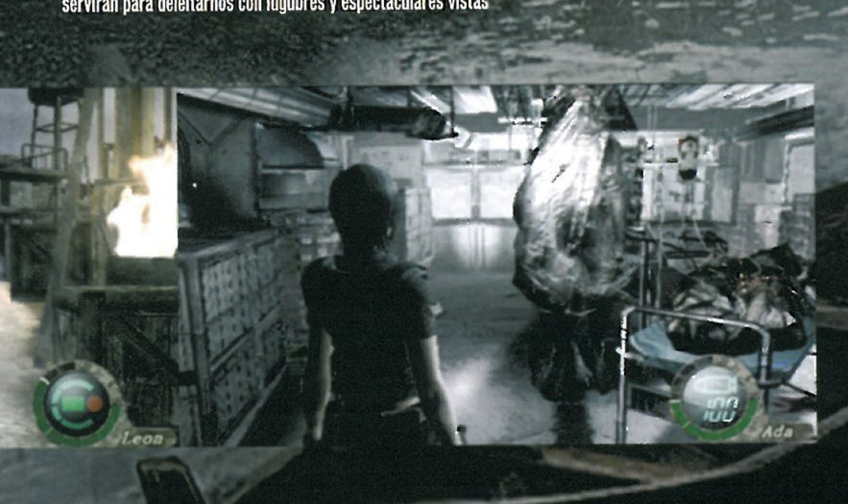
anteriores capítulos de la saga. El puntero láser se va a convertir en nuestro más fiel aliado a la hora de exterminar a Las Plagas, sobre todo con el nuevo arma diseñado para la entrega de **PlayStation 2**, el P.R.L. 412. Por supuesto, a nivel gráfico estamos ante una de las últimas maravillas para esta consola, sin llegar al grado de perfección de GameCube. Técnicamente todos los engranajes encajan a la perfección y la maquinaria nos devuelve a través de pantalla y mandos una jugabilidad aplastante. Aunque ***Resident Evil 4*** apenas deja tiempo para un respiro, si es posible disfrutar de los hallazgos que nos encontremos por el camino. En ocasiones, merece la pena no dejarse llevar por el pánico y caer en las garras de una de las monstruosas criaturas que bloquearán el camino, tan sólo para deleitarnos con su diseño, animación y agresivos patrones de ataque. La forma en que se desarrolla el juego podría dividirse antes de encontrar a la hija del Presidente, y después. Sin su compañía, el acoso de Las Plagas ya resulta agobiante, pero la forma de jugar cambia radicalmente al custodiarla. Tener que estar pendiente de ella o sufrir la angustia de su ausencia perdida tras un muro de un castillo, mientras intentamos recuperarla lo más rápidamente posible será algo constante. Se puede afirmar que si el primer *Resident Evil* ha sido hasta la fecha el que mejor supo recrear una atmósfera de misterio, tan sólo igualada en determinados momentos por *RE Code: Veronica*,

«A NIVEL GRÁFICO ESTAMOS ANTE UNA DE LAS ÚLTIMAS MARAVILLAS PARA PLAYSTATION 2»



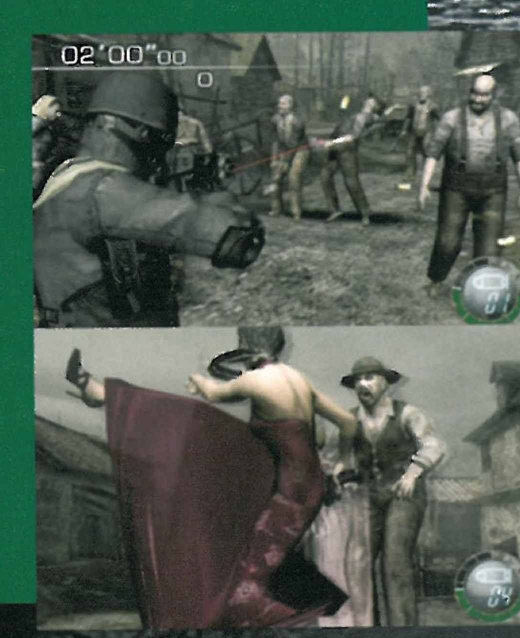
Ashley se convertirá en un quebradero de cabeza, mantenerla a salvo va a ser más complicado de lo que parece a primera vista

Los escenarios de Resident Evil 4 no sólo suponen un auténtico reto cuando los enemigos saben utilizarlos con ventaja, también servirán para deleitarnos con lúgubres y espectaculares vistas



¡EXTRAS, EXTRAS!

Seguramente ya os lo sabéis de memoria, pero por si hay algún despistado las principales novedades de la entrega de *RE4* para **PlayStation 2** se centran en los minijuegos, armas y trajes de los personajes. El primer juego adicional es el de los mercenarios para terminar con el mayor número de Plagas en un tiempo determinado. Por su parte Ada cuenta con cinco misiones extra que suponen unas dos horas y media más de juego.







NUEVA INDUMENTARIA

El apartado de nuevos trajes se ha convertido ya en un clásico de cualquier *Resident Evil*. Entre los que se van a poder conseguir en esta cuarta entrega, los que más destacan son uno de los años 30 para Leon S. Kennedy y una armadura para la hija del Presidente. Lo mejor es que le servirá para que las balas no le hagan daño.



El alcalde de la aldea no es un tipo muy amigable, Leon tendrá que ponerse serio y dejarle las cosas claras

la cuarta entrega supera al resto en sensación de angustia. La culpa la tiene sin duda un aspecto que no resalta tanto como los gráficos, la Inteligencia Artificial que controla a los enemigos. Como muestra basta mencionar el asedio que sufren Leon y un ex-policía de Madrid llamado Luis Sierra. Ambos han de mantener a raya a los campesinos portando hoces, hachas y todo tipo de utensilios de labranza para matarles sin contemplaciones para que no entren en la casa donde se esconden. La invasión parece no terminar nunca, y llega un momento en el que es fácil darse por rendido, aunque es cierto que la versión para **PlayStation 2** parece ser más benévola que la original. De cualquier forma, *Resident Evil 4* es un juego bastante extenso y es fácil que por el ansia de ir avanzando desperdiciemos balas y hierbas a lo loco. Como suele ser habitual en *Resident Evil* es recomendable ir con pies de plomo y ahorrando munición para un apocalíptico final. No sé que más se puede decir sobre un título que los usuarios de **PlayStation 2** llevan esperando desde el nacimiento de la consola. Para los conocedores de la saga, que se preparen porque *Resident Evil 4* es el más contundente de todos los capítulos. Los aficionados a los juegos de terror van a alucinar, no sólo por la puesta en escena sino por la magnífica ambientación. Y para aquellos que nunca se hayan atrevido con el género, que no se lo piensen ni un segundo, porque les va a poner la piel de gallina. Es uno de esos juegos que hay que probar, quizá después no sea «nuestro tipo» pero estoy seguro de que a más de uno le gustaría poder decir: «Yo sobreviví a Resident Evil 4». ***R. Dreamer***

«ES EL MÁS CONTUNDENTE DE TODOS LOS CAPÍTULOS»

RESIDENT EVIL 4

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El nuevo enfoque que se ha dado a la saga Resident Evil.
[+] Las dosis de acción y la almósfera de misterio.
[+] Los monstruos y los escenarios, son una pasada.
[-] Que no haya salido antes en PS2 y que no esté doblado.

18+

9.6 **GRÁFICOS:** No supera al original por muy poco, pero es uno de los mejores títulos dentro del catálogo de PlayStation 2.
9.7 **AUDIO:** Magistral ambientación sonora, combinando orquestación y silencio acompañado por efectos sonoros.
9.5 **JUGABILIDAD:** Resulta aplastante, desde luchar con Las Plagas, hasta los impresionantes jefes finales, no hay fisuras.
9.2 **DURACIÓN:** La aventura es larga, con una increíble variedad de escenarios, y además con jugosos extras.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si tienes todos los capitulos de Resident Evil, estarás contando los dias para que pongan a la venta esta cuarta entrega como alma en pena. Si no es tu caso, es un buen momento para empezar la colección a la inversa.



(SOBRE 10)

PlayStation 2

PRINCE OF PERSIA®
LAS DOS CORONAS™

En **FNAC**, ven a jugar en exclusiva a **Prince of Persia Las Dos Coronas.**

Durante el mes de **Noviembre**, tendrás la oportunidad de probar el juego de **Prince of Persia Las Dos Coronas** en los Forums de **FNAC**. Puedes consultar las fechas y horarios en la página siguiente:

http://www.clubcultura.com/culturafnac/agenda.php

A todos los participantes se les entregará una **banda sonora** de los 3 juegos de **Prince of Persia**.

PRUÉBALO ANTES QUE NADIE















www.fnac.es





COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
EQUIPOS OFICIALES: SÍ
ON-LINE: SÍ
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 5
MEMORY CARD: 1284 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.konami.com

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Posiblemente, el mejor juego de fútbol para PS2

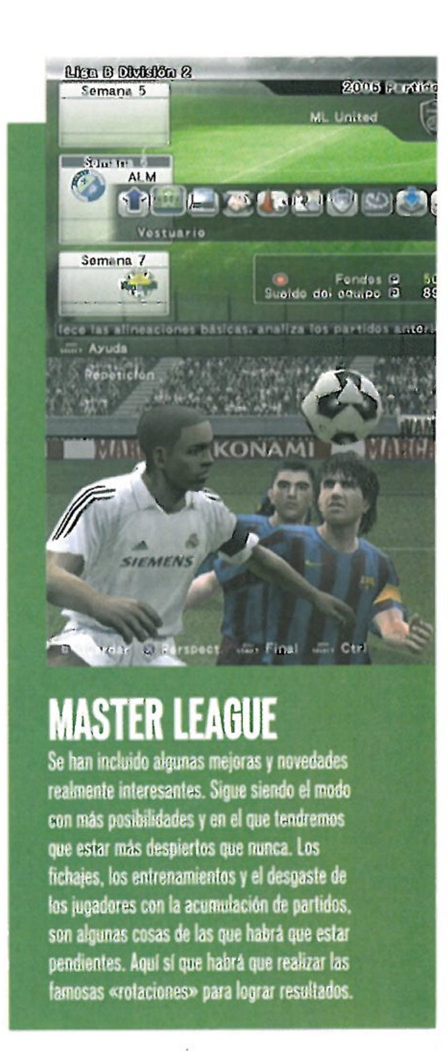
Después de lamentar, durante varios años, que **Konami** no prestara a uno de sus mejores títulos la atención que merecía, por fin ha llegado el momento de aplaudir, sin ningún tipo de reservas, el excelente trabajo realizado en ***PES5***. Es, con muchísima diferencia, el mejor *Pro Evolution Soccer* de toda la historia y eso, para la mayoría de los mortales, es lo mismo que decir que es el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. Así de sencillo.

Cierto que le hemos puesto un 9.5, que dista un poco de la perfección, pero le habríamos podido poner un 9.7... y hasta un poco más sin mayores problemas. Si a las anteriores entregas sólo les faltaban unos cuantos detalles para alcanzar el sobresaliente (sobre todo a las dos últimas), a ***PES5***, que se puede decir que lo tiene casi todo, es de matrícula de honor. Tras jugar con la versión final, lo único que podemos criticarle son las pausas un poco largas en los cambios de jugadores y algún comentario errado de los locutores que, por otra parte, están mejor de lo que muchos esperábamos. Por lo demás, nos parece un juego impecable, con todo lo que veníamos exigiendo en los últimos años y con unas innovaciones realmente interesantes. Alguno dirá que no cuenta con algunas de las competiciones internacionales oficiales, es cierto, pero tiene el equivalente ficticio de las mismas y, ¡milagro!, se

«DE LA VERSIÓN BETA A LA FINAL SE HAN INCLUIDO ALGUNAS MEJORAS»



Para la Liga española, los japoneses han elegido esta peculiar imagen del toro. Los tópicos a veces tienen estas curiosidades



MASTER LEAGUE

Se han incluido algunas mejoras y novedades realmente interesantes. Sigue siendo el modo con más posibilidades y en el que tendremos que estar más despiertos que nunca. Los fichajes, los entrenamientos y el desgaste de los jugadores con la acumulación de partidos, son algunas cosas de las que habrá que estar pendientes. Aquí sí que habrá que realizar las famosas «rotaciones» para lograr resultados.



han acordado de nosotros al incluir la Liga española al completo. Las camisetas de esta temporada (con sus patrocinios y todo), los jugadores reales, hasta publicidad española... sólo echaremos en falta los fichajes de última hora y los estadios de cada equipo. En fin, nada realmente preocupante ya que, en general, se puede decir que ha mejorado muchísimo con respecto a la anterior entrega en todos los apartados.
Si hablamos de gráficos, no hay un juego más realista que éste y su animación sólo es comparable a la de los mejores títulos de fútbol americano, hasta la fecha los más logrados en esta materia. Siempre decimos que es casi como ver un partido de verdad en la televisión, pero es que en este caso no se nos ocurre un ejemplo más apropiado para ilustrar lo que ***PES5*** ofrece. Hay juegos que pierden cierta gracia a medida que crece el tamaño de pantalla, pero aquí es una recomendación absolutamente necesaria. El espectáculo es tan grande, que el espectador disfrutará tanto como el propio jugador. Unos futbolistas animados hasta detalles casi increíbles y el movimiento de balón más logrado que hemos visto, hacen cada jugada merecedora de una repetición.
Pero si buena es la puesta en escena, el nuevo estilo de juego, con un montón de pequeños retoques en la jugabilidad, acerca a los programadores de ***PES5*** a la categoría de magos. Aunque al principio pueda parecer que es mucho más difícil que sus antecesores, como ya pasara con las versiones anteriores, con unas cuantas partidas quedaremos totalmente rendidos al



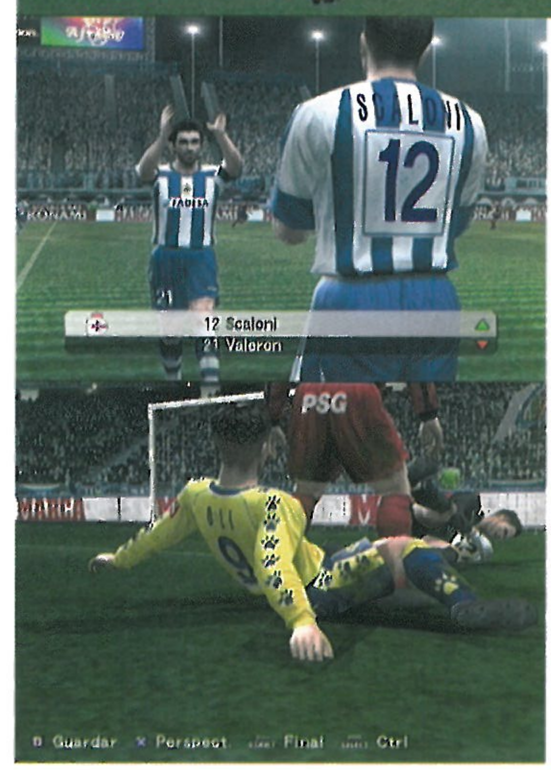
Hasta las diferentes aficiones de España están reflejadas en el juego. Los mensajes de ánimo, eso sí, son un tanto peculiares





UNIFORMES OFICIALES

Una de las carencias que siempre se le criticaba a *PES* era el tema de las licencias oficiales, jugadores y clubes reales. Eso ya es historia. En *PES5* podremos disfrutar de los uniformes oficales de los equipos y con detalles dignos de aplaudir. Es cierto que faltan los jugadores de la Liga fichados el último día (Sergio Ramos, etc.), pero todo lo demás está perfecto.





Con el modo en red PES5 alcanza una nueva dimensión de jugabilidad, hasta ahora sólo conocida en Japón y en Xbox

«NUESTRA MÁS SINCERA FELICITACIÓN A LA GENTE DE KONAMI PORQUE ESTE PES SÍ TIENE TODO LO QUE PEDÍAN LOS AFICIONADOS»

nuevo estilo de juego. Más toque, más presión, más posibilidades de pase en largo, nuevos disparos, controles hiperrealistas, más contacto entre los jugadores y, sobre todo, una mayor inteligencia de la máquina. Ya juegue uno en red, contra un amigo o contra la CPU, *PES5* es lo más divertido, realista y emocionante que hemos probado en este género en cualquier consola.

La nueva Liga *Master* cuenta con más elementos y se parece cada vez más a la temporada real de cualquier equipo. Tan eterna como completa, sólo hay que tener mucho cuidado con el tema de los entrenamientos, ahora con más opciones, y con el dichoso dinero.

En cuanto a lo de la opción de juego en red, sólo podemos deciros que buena parte de la redacción se ha despedido de novias, familia y deudores. Lo que todos soñábamos, poder jugar con cualquier persona desde nuestras casas y con nuestro equipo ya es posible. Ya sólo nuestra resistencia al cansancio pondrá los límites. Si antes jugábamos a *PES* hasta la llegada del siguiente... En esta ocasión, ya no estamos seguros ni siquiera de eso. ■ ***De Lúcar***

PES 5

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] En gráficos y animación no tiene ningún rival, hoy por hoy.
[+] Al incluir el modo On-line y las licencias ha subido puntos.
[+] Se acabaron, por fin, las esporádicas ralentizaciones.
[-] Sólo se puede criticar que no estén los fichajes del último día.

3+

9.6	**GRÁFICOS:** No se puede encontrar un juego con mejor animación y con mayor sensación de realismo. Impresionante.
9.1	**AUDIO:** Han mejorado muchísimo los comentarios, aunque sigue siendo inferior a FIFA en este apartado. Aún así, muy bien
9.6	**JUGABILIDAD:** Es lo mejor que hemos visto hasta la fecha y con la inclusión del modo On-line, se rompe el techo en esta materia.
9.4	**DURACIÓN:** Como siempre decimos, estaremos jugando hasta que aparezca una nueva edición de la saga.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque los demás mejoren mucho, hoy por hoy, Pro Evolution Soccer sigue siendo la referencia para los demás y el mejor en muchísimos apartados. Estamos seguros de que volverá a arrasar en las tiendas y entre los usuarios de PS2.



PlayStation 2

GENJI

Aventuras y desventuras en el Japón clásico

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: GAME REPUBLIC
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 8
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 264 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 49,95 €

http://www.genjips2.com/

La trayectoria del fundador de **Game Republic** ha quedado patente en la primera obra de este grupo de desarrollo. Yoshiki Okamoto ha sido productor de títulos como *Street Fighter II*, *Resident Evil* y, por supuesto, *Onimusha*. El legado de este último es el que más peso tiene sobre ***Genji***, ambos son juegos de samuráis, pero después de haber probado este último, queda claro que tiene personalidad propia. ¿Qué diferencia a ambos juegos? En primer lugar el estilo con el que se han recreado los escenarios y personajes sólo me trae a la cabeza una palabra: magia. Porque la magia del color inunda todo lo que aparece en esta aventura, el nivel de meticulosidad es tal que a veces sólo falta que un pececillo salte de la pantalla mientras nos batimos en un riachuelo al pie de una montaña, o que un copo de nieve se pose frío sobre nuestras manos cuando caminamos sobre un manto blanco. Tan fantástico mundo digital sirve de marco para una historia de venganza entre los *Heishi* y los *Genji*. El protagonista, Yoshitsune es uno de los últimos descendientes de la segunda familia, y pretende recuperar el liderazgo perdido durante las guerras. De hecho, su nombre ha quedado grabado a medio camino entre la historia y la leyenda del País del Sol Naciente. Yoshitsune Miyamoto fue un glorioso comandante cuyo manejo de la espada y victorias durante el siglo XII le otorgaron fama entre sus congéneres. Volviendo al juego, el protagonista sólo está basado en dicho personaje histórico, ya que el resto del argumento es invención de **Game Republic**. El primer toque original es la aparición de un segundo protagonista, un monje llamado Benkei. Su principal virtud le viene dada por su fuerza

ENEMIGOS

La parte más divertida de *Genji* son los jefes finales, que se prodigan bastante a lo largo del juego, quizá intentando compensar la linealidad de la que hace gala esta aventura.



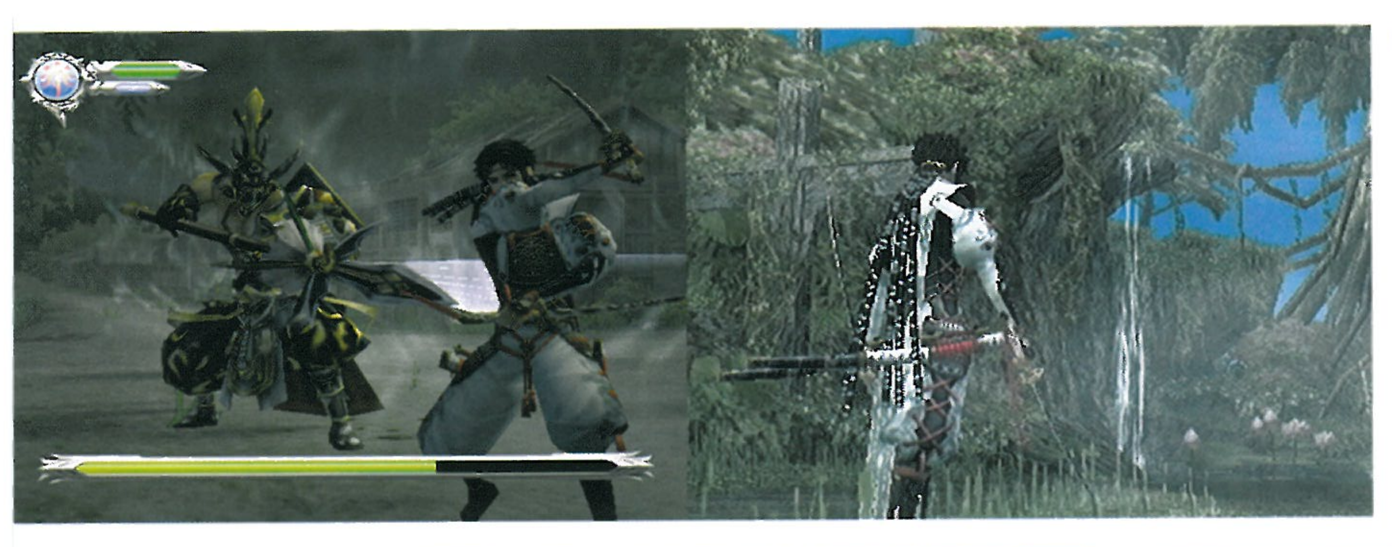
bruta. Mientras que Yoshitsune se caracteriza por su tremenda agilidad. De esta forma, cada uno de ellos nos dará acceso a determinadas zonas en las que se ocultan protecciones, nuevas armas y cristales *Amahagane*. Estos últimos son de vital importancia, gracias a estas piedras nuestro personaje obtiene un poder que va a facilitar al máximo nuestro avance. El sistema de lucha es de esos que aprende hasta un principiante nada más coger el mando, sin embargo se puede llegar a ser un auténtico maestro dependiendo de nuestras preferencias. Por un lado, es posible ralentizar la acción con lo que ganaremos ventaja con los enemigos más rápidos, algo muy recomendable con los jefes finales del juego. La otra posibilidad consiste en activar la fuerza *Kamui* y pulsar el botón Cuadrado justo cuando su icono aparezca en pantalla. La velocidad aumentará dependiendo de la entidad del enemigo, ¿qué significa esto? Pues que el método también funciona con los *final bosses* pero nuestros reflejos tienen que estar a punto. En cualquier caso, siempre nos queda la alternativa de ir «aporreando» adversarios y esquivar sus ataques con muchísima paciencia. ***Genji***, a pesar de ser una aventura, no cuenta con enigmas como los que en ocasiones ha tenido algún *Onimusha*, la incursión en este género es meramente contemplativa para el jugador. Los ocho niveles que comprende son accesibles en todo momento para cualquiera de los dos protagonistas, una buena forma de probar las diferencias entre ambos. Pero lo más natural será ir avanzando con cierta premura, para descubrir un nuevo escenario, o asombrarnos con alguna de las criaturas mitológicas repartidas por su mapeado. Estas prisas y la belleza de ***Genji*** serán los motivos principales de que parezca que el juego se nos ha pasado en un suspiro. No es que sea fácil, pero los «jugones» más aguerridos descubrirán pronto que los *final bosses* no son tan fieros como los han pintado, y que con un poco de valor le asestarán el golpe definitivo sin problemas. ***Genji*** no está doblado al castellano, nos invita a escuchar los diálogos en inglés o japonés original, con subtítulos en nuestro idioma y acompañados por una banda sonora orquestal de lujo. ■ ***R. Dreamer***

«YOSHITSUNE POSEE UNA GRAN AGILIDAD MIENTRAS QUE BENKEI ES PURA FUERZA BRUTA»

LA FUERZA KAMUI

Unas misteriosas piedras que Benkei y Yoshitsune van a ir encontrando a lo largo de su trayectoria, *Amahagane*, tienen la capacidad de otorgarnos una extraña habilidad, ralentizar el tiempo para poder luchar mejor contra los enemigos más rápidos o pulsar el Cuadrado justo cuando se indica para obtener un efecto devastador.



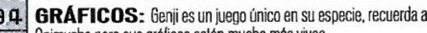


■ La incomparable belleza de los escenarios nos dejará boquiabiertos en más de una escena durante el juego





■ Final Bosses basados en la mitología oriental que impresionan por su aspecto y por sus demoledores ataques asesinos



GENJI

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El alucinante apartado gráfico pleno de colorido.
[+] El sistema de lucha kamui que da mucho juego.
[-] Que al final la aventura se haga un poco corta.
[-] Repetir escenarios con los dos personajes.

16+

9.4 **GRÁFICOS:** Genji es un juego único en su especie, recuerda a Onimusha pero sus gráficos están mucho más vivos.
9.2 **AUDIO:** La orquestación magnífica le da el toque épico que se respira en todos y cada uno de sus escenarios.
9.0 **JUGABILIDAD:** Hay dos opciones, pero la de aprender a usar la energía Kamui es la más acertada y muy divertida.
8.5 **DURACIÓN:** A pesar de que el juego dispone de tesoros ocultos y otras lindezas, tanta belleza se pasa en un suspiro.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Genji es uno de esos títulos que ha sacrificado algunos aspectos por la belleza, la verdad es que ha salido ganando y con su sencillo sistema de lucha puede ganar muchos adeptos, aunque con los jefes finales todo se complica.



PlayStation 2
Revista Oficial - España

MORTAL KOMBAT
SHAOLIN MONKS

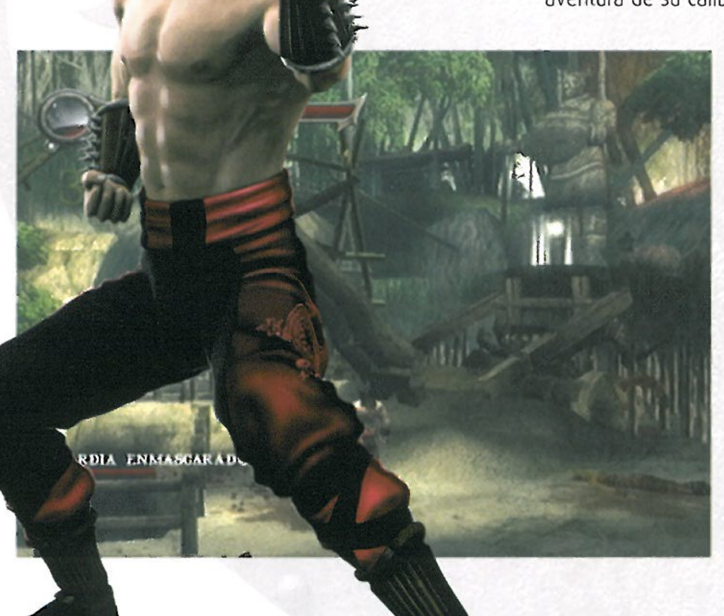


COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 2
ESCENARIOS: 2 MUNDOS
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 273 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.mkmonks.com

El género de la lucha VS se le queda corto a Midway

Tras convertir *Mortal Kombat Deception* en uno de los *beat'em-up* más completos de la historia, Ed Boon vuelve a dar un nuevo giro de tuerca a su franquicia, trasladando los personajes, escenarios y situaciones de la famosa (y sangrienta) saga de «lucha VS» a una aventura con grandes dosis de *beat'em-up* que recuerda a juegos como *God Of War* o *Prince Of Persia*. El argumento del juego nos pondrá en la piel de Kung Lao o Liu Kang (inicialmente), en un margen temporal comprendido entre el primer y el segundo *Mortal Kombat*; así, conoceremos el origen de personajes de *MK2* como Kitana, Mileena o Baraka. **Midway** no sólo ha eliminado las barreras de la lucha clásica, añadiéndole plataformas y *puzzles*, ***Shaolin Monks*** hace gala de todos los elementos jugables imaginables en una aventura de su calibre. ***MKSM*** presenta un cuidado sistema de *combos* en el que se da libertad casi total al jugador, permitiendo combinar ataques débiles con *juggles* (golpes que lanzan al enemigo por el aire para rematarlo sin que caiga al suelo) con ataques fuertes, golpes especiales, etc. Con todos los ataques existentes no será suficiente, ya que la resistencia de los enemigos puede llegar a hacer aburrido el desarrollo del juego, pero para eso están las armas, el entorno y, como no, los *fatalities*. En la mayoría de los niveles (a los que llegaremos a través de los clásicos portales dimensionales y que son representaciones tridimensionales de los clásicos escenarios de la saga), hay todo tipo de elementos a través de los que empalar, clavar o despeñar a nuestros enemigos (que no dudarán en hacer lo mismo). Junto a los *fatalities*, que lógicamente acabarán de un solo golpe con los







enemigos, aprenderemos *brutalities* y los nuevos *multalities*, que afectan a varios enemigos. Y hemos utilizado el verbo aprender, ya que los programadores de **Ed Boon** también han incluido la posibilidad de evolucionar a nuestro personaje en la dirección que prefiramos, obteniendo mejoras en nuestras habilidades y nuevos golpes especiales a cambio de puntos de experiencia. Cuando ya no quedan posibilidades imaginables en las que mejorar un juego para un usuario de las características de ***Shaolin Monks*** sólo queda una opción: el juego cooperativo para dos personas. El desarrollo del éste ofrece una dificultad diferente para el modo *Ko-Op*, y elementos desbloqueables imposibles de conseguir con el modo para un jugador. Si jugamos solos también encontraremos extras como vídeos, ilustraciones y hasta la versión recreativa de *Mortal Kombat II*. A primera vista, el *engine* 3D de ***Shaolin Monks*** no resulta demasiado espectacular (pero es muy estable), aunque tras unos minutos de juego comprobaremos el realista efecto que produce el motor físico *Havok*, tanto en el entorno como en los personajes. ***Shaolin Monks*** tiene la capacidad de divertir a los aficionados a la lucha, a las plataformas e incluso a los no iniciados en la saga con una calidad gráfica y jugable muy por encima de la media. ■ ***Doc***

■ **El clásico «Test Your Might» del primer MK en versión 3D**

M.H. SHAOLIN MONKS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El salto de la lucha a la aventura ha sido muy acertado.
[+] Las posibilidades que ofrece su desarrollo son casi infinitas.
[-] La gran resistencia de algunos enemigos resulta aburrida.
[-] En ocasiones hay que volver a escenarios ya explorados.

18+

8.6 **GRÁFICOS:** Aunque no es muy espectacular, su engine es muy estable y sólido. El motor físico Havok le da un aspecto muy realista.

8.7 **AUDIO:** Aunque los actores de doblaje no le han puesto muchas ganas, todas las voces están en un perfecto castellano.

9.0 **JUGABILIDAD:** Es difícil encontrar un detalle jugable que no esté incluido en el juego: combos, especiales, fatalities, experiencia...

8.8 **DURACIÓN:** Las diez horas del modo Historia, el modo Ko-op y el modo Versus le dan una larguísima vida útil al título de Midway.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La saga MK evoluciona de la mejor forma posible, con una aventura con grandes dosis de beat'em-up, puzzles y plataformas, secretos y posibilidades de personalización de los personajes. Lo mejor de todo, su modo cooperativo.

9.0 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

JAK X: COMBAT RACING



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
COPAS: 4
CIRCUITOS: 20
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 983 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 49,99€

http://www.naughtydog.com/jakx

El héroe de Naughty Dog pisa a fondo el acelerador

El que un típico personaje de plataformas como es Jak cambie de género no suele traer nada bueno. Pero en esta ocasión los creadores del mito se las han arreglado para trasladar toda la diversión que nos proporcionaban los saltos y la acción a las carreras. Relatando una especie de «capítulo perdido» de la saga, el juego nos pone al volante de una serie de vehículos terrestres que hacen gala de un control excelente y una física admirable, sobre todo en lo que a amortiguación se refiere. Los bellos circuitos diseñados inteligentemente serán testigos de todo tipo de competiciones; algunos de los eventos ideados por los programadores, como la Carrera Mortal o la Carrera Congelada, son todo un ejemplo de imaginación bien empleada. Las cuatro copas que comprende el modo Historia acogen un gran número de estas competiciones, alternándolas con algunas más clásicas para que la variedad sea la nota predominante. Velocidad y disparos a partes iguales que alivian el clásico catálogo automovilístico de **PS2** y ofrecen una gran alternativa. Sus modalidades para dos jugadores, Off-line y On-line, acaban por redondear el juego ■ ***Dani3po***



«LOS DIFERENTES TIPOS DE CARRERAS NOS PROPONEN RETOS COMPLETAMENTE DISTINTOS»



■ **Si contamos con una partida guardada en la Memory Card del próximo Ratchet Gladiator, podremos controlar a su protagonista en el modo Exhibición. Lo mismo ocurrirá cuando podamos conectar a la consola una PSP con el primer título de Naughty Dog para la portátil, Daxter, que aparecerá el año que viene**

JAK X: C. RACING

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La gran jugabilidad que preside todo el desarrollo.
- [+] La variedad de competiciones en las que participar.
- [+] Las divertidas secuencias y el doblaje al castellano.
- [-] Puede volverse demasiado complicado al avanzar.

12+

9.0 **GRÁFICOS:** Bellos entornos, un motor tremendamente fluido y... ¡Daxter agarrado a la carrocería de nuestro vehículo!

9.2 **AUDIO:** Excepcional, como es habitual en la saga, el doblaje al castellano. La certificación THX asegura la calidad de los efectos.

9.0 **JUGABILIDAD:** El control de los vehículos es tremendamente divertido, así como la evolución del modo principal.

8.8 **DURACIÓN:** Cada una de las cuatro copas cuenta con un gran número de carreras, y además cuenta con opciones multijugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: A pesar del excepticismo inicial, el paso de Jak y sus compañeros al género de la conducción se ha saldado con un título que, sin demasiadas pretensiones, consigue el objetivo de divertir con creces.





AMIGOS Y CONOCIDOS

La historia de ***Jak X*** comienza cuando el protagonista y algunos de sus compañeros se reúnen para leer el testamento de Krew. En una traicionera jugada, se ven obligados a competir en el campeonato de Ciudad Kras para salvar su vida. Junto a él, aparte del irreverente Daxter, nos encontraremos a algunos conocidos como Ashelin, Shiv o Torn, y con algunas peligrosas incorporaciones como el androide psicópata UR-86. Hasta Ratchet hará aparición estelar...



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MODOS DE JUEGO: 7
RALLYS: 16
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 448 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.es.playstation.com

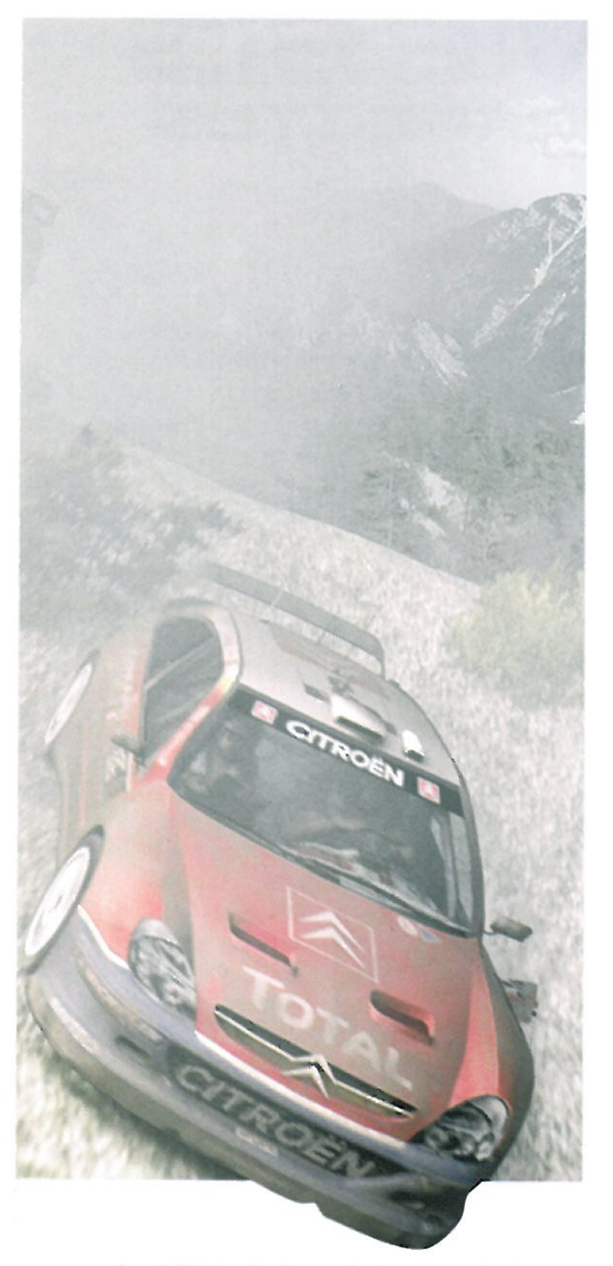
WRC RALLY EVOLVED

La culminación de una serie de éxito

Los simuladores de rallys son una disciplina tan antigua como las mismas consolas y la aportación de nuevas ideas a este género siempre ha sido bastante complicada, dado lo cerrado del planteamiento. Los programadores británicos de **Evolution Studios** llevan cinco años como abanderados de esta disciplina en **PlayStation 2** (con el permiso de la saga *Colin McRae* de **Codemasters**, que este año no verá la luz), y poco a poco han ido perfeccionando su oferta hasta ofrecernos lo que nos encontramos en esta nueva edición. En los tiempos que vivimos, cuando lo único que importa es la sensación de velocidad extrema, la competición directa con los rivales, los choques espectaculares y las chicas explosivas para adornar todo esto, parece arriesgado presentar un producto donde deberemos redescubrir lo apasionante que es luchar contra el crono y contra nosotros mismos. Esa es la clave de ***WRC: Rally Evolved***. Poco ha cambiado en apariencia desde el año pasado, pero las mejoras, aunque sutiles, han llevado a crear una jugabilidad de la que la mayoría de sus rivales en la conducción carecen. Tomar bien cada curva, dosificar la aceleración y robarle unos segundos al reloj se convertirán en nuestra obsesión si le dedicamos unos pocos minutos al juego y no nos dejamos asustar por su aparente parquedad. Por supuesto que se ha actualizado todo el apartado de licencias (coches, pilotos, circuitos, etc.), algo que apreciarán los más fanáticos, pero sin duda no es esto lo más importante para el público en general. Donde otras sagas de conducción se han vendido a la

«POR QUINTO AÑO LA SAGA VISITA PLAYSTATION 2 DE LA MANO DE SONY»







Los daños en los vehículos han sido reproducidos fielmente y también afectan al rendimiento



Podremos encontrarnos cualquier contratiempo una vez en carrera. Lo mejor será hacer caso al copiloto y dosificar la aceleración para poder reaccionar con tiempo suficiente

WRC

WRC II EXTREME

WRC 3

WRC 4

LA EVOLUCIÓN DE LA SAGA

En las capturas de arriba podéis apreciar cómo ha evolucionado la serie desde que hiciera su debut allá por el año 2001. Desde entonces han pasado muchas cosas. Incluso sus programadores, **Evolution**, han pasado a ser un grupo interno de la propia compañía de **Sony C.E.**

jugabilidad más directa (véase *Fórmula 1*), *WRC* sigue ofreciendo un gran reto, y puede convertirse en uno de esos juegos que no nos cansaremos de jugar. Otras de las novedades añadidas es lo «imprevisibles» que son los recorridos. Una roca que cae, un espectador mal colocado, un vehículo averiado... Cualquier cosa puede pasar de repente y suponer una prueba a nuestros reflejos, por lo que la función del copiloto se vuelve más importante que nunca. Ahora la sensación de tener un acompañante humano está mucho más acentuada, cambiará de tono según nuestra actuación y nos apoyará con sus comentarios. Pero donde notaremos más el paso del tiempo y el desarrollo añadido a la anterior entrega es en el apartado gráfico. La representación de los vehículos es excelente y la forma en la que se van deformando según sufrimos impactos es de lo más realista. Los escenarios reproducen sin ningún problema gigantescas partes de terreno con una cantidad de detalles y una resolución asombrosa. De hecho, a veces estaremos tentados a jugar una nueva partida sólo por disfrutar de la belleza visual del juego. Mención especial merece el modo de juego *Rally Cross*. Tomando el nombre de un mítico *arcade* de **PSone**, nos ofrece la posibilidad de competir directamente con otros coches, con la posibilidad de impactar contra ellos (nada de «coche fantasma»). Poco realista pero muy divertido. Lo mismo ocurre en la modalidad Online, donde los piques pueden ser antológicos. Si eres un fanático de la disciplina no encontrarás una oferta mejor, pero para el resto de usuarios puede que no ofrezca los alicientes y novedades necesarios para justificar, un año más, su compra, sobre todo si tenemos en cuenta la enorme cantidad de grandes títulos de conducción que existen para **PlayStation 2**. Parece que las grandes sagas de esta consola están dando ya todo lo que pueden, y que las grandes novedades quedarán ya para el futuro... ***Dani3po***

«LA JUGABILIDAD HA SIDO SUTILMENTE MEJORADA DESDE LA ANTERIOR ENTREGA»


WRC R. EVOLVED

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La lucha contra el crono sigue siendo apasionante.
[+] La calidad técnica está fuera de toda duda.
[-] Se echa de menos la inclusión de nuevos modos de juego.
[-] La saga parece haberse quedado algo estancada.

3+

9.4 **GRÁFICOS:** Excelente reproducción de los coches, escenarios muy grandes y detallados, e impresionantes efectos especiales.
9.2 **AUDIO:** La voz del copiloto es mucho más humana que antes y el sonido del motor sigue siendo convincente.
9.1 **JUGABILIDAD:** El sistema de control es exigente pero muy gratificante, y el desarrollo acaba enganchando.
8.9 **DURACIÓN:** Multitud de tramos, vehículos y modos de juego, aunque se echa en falta alguno más «profundo».

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: En una parte de la balanza tenemos el perfeccionamiento de una fórmula de contrastado éxito. En otra, nos encontramos con unas novedades escasas y un sistema de juego ligeramente desfasado.

9.1 (SOBRE 10)

PlayStation 2

MARVEL NEMESIS
LA REBELIÓN DE LOS IMPERFECTOS

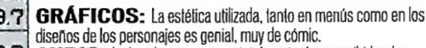
Los más conocidos superhéroes de Marvel protagonizan un oscuro beat'em-up tridimensional

COMPAÑIA: EA GAMES
DESARROLLADOR: NIHILISTIC
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 18
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 160 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://es.eagames.com

La peculiar visión de **Electronic Arts** sobre el universo **Marvel** toma al fin forma a través de un *beat'em-up* de estilo clásico, a pesar de que parecía ser algo más complejo. Siguiendo el guión de Mark Millar, que servirá para dar algo de sentido a la historia antes y después de los combates, avanzaremos por una ciudad en ruinas mientras nos deshacemos a golpes de superhombres, los Imperfectos, creados por una mente alienígena y, dicho sea de paso, diseñados por el famoso dibujante Jae Lee. Si bien la jugabilidad de ***Marvel Nemesis*** se nos antoja algo repetitiva, con un repertorio de golpes muy limitado por personaje y una complejidad nula en su desarrollo, en el que únicamente tendremos que eliminar a todos los enemigos que aparezcan en pantalla, es en el apartado gráfico donde **Nihilistic**, ex-creadores de *Starcraft: Ghost*, han acertado de pleno. Aunque el detalle de sus texturas no es demasiado alto, la estética utilizada, a medio camino entre el *cell-shading* y el cómic es todo un logro. Pero donde destaca realmente su *engine* gráfico es en la física, casi todos los elementos del entorno pueden lanzarse o romperse y los personajes poseen animaciones *ragdoll*. Junto al ya mencionado modo Historia encontraremos el modo *Vs.*, cuyo desarrollo recuerda a títulos como *Power Stone* o *Destrega*, debido al uso del entorno y a los inmensos escenarios del juego. Lo mejor de esta modalidad es que podremos disfrutarlo a través de Internet. Los aficionados al cómic encontrarán más que interesante la propuesta de **Electronic Arts**, mientras que los aficionados al *beat'em-up* clásico preferirán títulos de la talla de los esperados *Urban Reign* o *Final Fight Streetwise*. ■ ***Doc***

A medida que avanzamos en el juego iremos desbloqueando extras como cómics y trading cards



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La estética utilizada y, sobre todo, el motor físico.
[+] Al fin un juego de sus características incluye modo On-line.
[-] El desarrollo del modo Historia es muy simple y repetitivo.
[-] El control podría haber sido más complejo y variado.

16+

8.7 **GRÁFICOS:** La estética utilizada, tanto en menús como en los diseños de los personajes es genial, muy de cómic.

8.2 **AUDIO:** La banda sonora pasa totalmente desapercibida y las voces del juego no han sido dobladas al castellano.

8.4 **JUGABILIDAD:** El abanico de posibilidades es más bien limitado y el manejo de todos los superhéroes es bastante parecido.

7.8 **DURACIÓN:** Los niveles no son demasiados y no son especialmente largos. El modo On-line es lo único que se salva.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Marvel Nemesis gustará a los aficionados al cómic por su estética y sus personajes, pero si buscas un buen beat'em-up quedarás decepcionado por las tremendas limitaciones del título de EA y por su repetitivo desarrollo.



(SOBRE 10)

PlayStation 2

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

Spike aporta un nuevo punto de vista a la saga DBZ

Ni en sueños podíamos sospechar en aquel lejano 1993, cuando alucinábamos con aquel primer *Super Butouden* de **SNES**, que acabaríamos viendo un *Dragon Ball* para consola con la calidad gráfica de este ***Budokai Tenkaichi***. De acuerdo, es lo que solemos decir todos los años cuando un nuevo *Dragon Ball* llega a las tiendas, pero en este caso el salto visual es radical, brutal, tremendo. A pesar del gran trabajo desempeñado por **Dimps** en la trilogía *Budokai*, **Bandai** prefirió confiar el desarrollo de este nuevo *beat' em-up* a **Spike**, responsables de la saga *Way Of The Samurai*. Y han dado el campanazo. Aún con el notable *handicap* de verse obligados a recrear (por 15ª vez) la trama de *DBZ* (de la saga de Freezer a la de Boo), la nueva cámara de juego (a la espalda del personaje) y la completa libertad de movimientos en escenarios tridimensionales aportan a ***Budokai Tenkaichi*** una frescura que no habíamos visto en la saga desde el *Dragon Ball Z Legends* de **PSone** y **Saturn**. En esto reside la principal virtud, y la gran debilidad, de ***Budokai Tenkaichi***. Porque si bien es genial volar como en la serie de TV, destrozando montañas y árboles mientras combates en múltiples planos (incluso bajo el agua), con ello **Spike** se ha visto obligada a complicar el manejo de los personajes (es lo que tiene moverse en un terreno tridimensional), lo que te obligará a repasar una y otra vez el tutorial antes de enfrascarte de lleno en los cientos de combates que te esperan. Al igual que hizo **Dimps** con *DBZ Budokai III*, **Spike** no sólo ha recreado las tramas la serie de televisión (Freezer, los Androides, Cell, Boo), sino que ha



COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: SPIKE
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: LUCHA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
SAGAS INCL: 20
LUCHADORES: +50
TEXTO-DOBLAJE: CASTELL-INGLÉS/JAP.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 69 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 64,99 €

http://www.es.atari.com

PUERTA DE BATALLA Z

El modo central de ***Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi*** se compone de 20 capítulos diferentes, entre sagas y tramas extraídas de *OVAs*. Algunos de ellos, como la saga de los Androides se extiende a lo largo de 30 combates, lo que da una idea de las gigantescas dimensiones de Puerta De Batalla Z. Superando capítulos podréis desbloquear nuevas sagas y personajes (más de 50).



«EL SALTO VISUAL DE BUDOKAI TENKAICHI RESPECTO A OTROS DRAGON BALL ES BRUTAL»

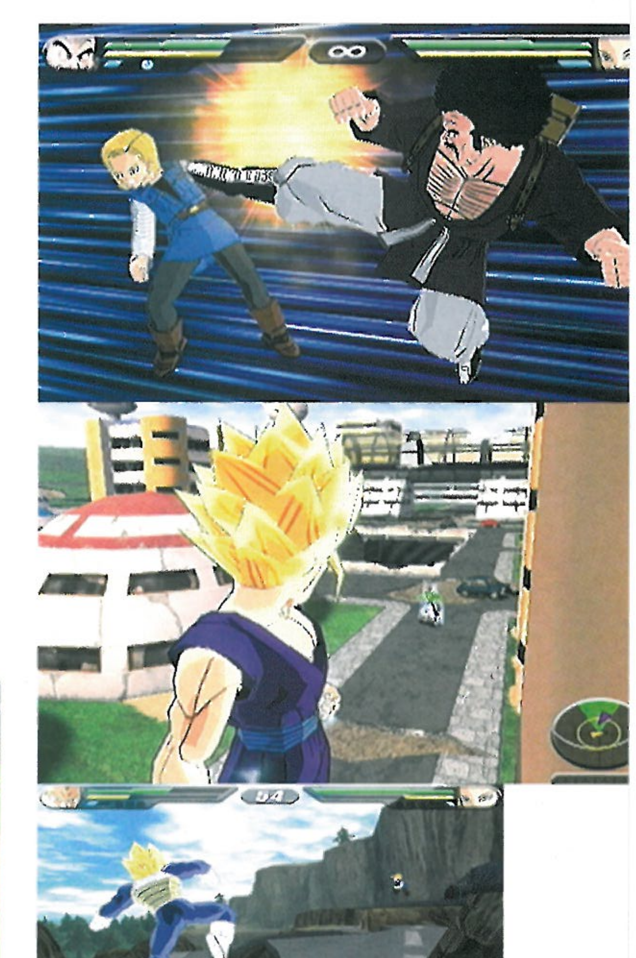
UNA NUEVA PERSPECTIVA

Spike ha dotado a *B. Tenkaichi* de una profundidad inédita en la saga *Dragon Ball*. Con la cámara a tu espalda, recorrerás vastos escenarios tridimensionales, destrozando bosques y montañas. Una experiencia que podrás revivir junto a un amigo, a pantalla partida.



«UN VERDADERO REGALO PARA LOS FANÁTICOS DE DRAGON BALL»

incorporado muchas misiones basadas en los numerosos *OVAs* y largometrajes protagonizados por Goku y Cía. En total componen 20 sagas, y sólo la trama de los Androides abarca más de 30 combates diferentes, asi que podéis haceros una idea de las semanas que necesitaréis para completar Puerta De Batalla Z, el modo central de ***Budokai Tenkaichi***. Además de éste, **Spike** ha incorporado una liguilla clasificatoria llamada Batalla Definitiva (en la que subirás o bajarás posiciones dependiendo de tu éxito como luchador), el clásico Torneo Mundial De Artes Marciales (con el entrañable *dojo* de todos los años), un *Versus* para dos jugadores y el apartado Evolución Z, donde mejorarás tu personaje con los pendientes místicos que irás embolsándote a medida que superas misiones de Puerta De Batalla Z. La cifra de luchadores de ***Budokai Tenkaichi*** también irá aumentando hasta superar ampliamente la cifra de 50, todos ellos impecablemente recreados a partir de los diseños originales de Akira Toriyama. Todos estos ingredientes hacen de ***Budokai Tenkaichi*** un verdadero regalo para los fanáticos de *Dragon Ball*, especialmente entre aquellos que se consideren «hardcore gamers», tipos curtidos capaces de quemar semanas y hasta meses con este juego, soportando estoicamente las dificultades que plantea el control de los personajes. Al resto de nosotros, antiguos fanáticos cuyo furor se ha ido apaciguando con el paso de los años, o seguidores eventuales que lo pasaron bien con la serie de animación, se nos presenta el dilema de volver a gastarnos más de 60 Euros en una trama que ya hemos visto (y jugado) en tres ocasiones anteriores (y contando sólo **PS2**). Al menos en esta ocasión **Bandai** se ha esforzado por renovar la mecánica de juego. Estaría bien si algún año se acordaran también de que existía *Dragon Ball* antes de *Raditz*. ¡Queremos ver a Goku de niño en **PlayStation 2**!. ■ ***Nemesis***



■ Montañas, edificios y bosques se harán pedazos bajo los demoledores ataques de los Saiyans y sus enemigos





DB2 BUDOKAI...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Total libertad de movimientos en enormes escenarios.
[+] 20 sagas a completar, algunas con más de 30 combates.
[+] Todo el apartado gráfico, pero en especial los personajes.
[-] Te costará bastante hacerte con el control de los luchadores.

12+

9.3 **GRÁFICOS:** Son una verdadera pasada. Por un momento creeras estar protagonizando un episodio de la serie de televisión.

8.7 **AUDIO:** Pensando en los puristas, Bandai ha tenido el detalle de dejar escoger entre las voces en inglés o las originales japonesas.

8.5 **JUGABILIDAD:** Ejecutar las magias es bastante fácil, el problema es situar al personaje en un escenario totalmente abierto.

9.2 **DURACIÓN:** El modo central se compone de 20 sagas, y la mayoria son innacesibles al arrancar el juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si eres un freak convencido de Dragon Ball, ya estás perdiendo tiempo para ir a la tienda más cercana a comprarte este juego. No has visto nada más parecido a la serie en tu PS2. Eso sí, prepárate para sudar con el sistema de control.



PlayStation.2 Revista Oficial - España



Fantasmas del pasado, segundo volumen



COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: SURREAL SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 450 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.virginplay.es

La original apuesta de **Midway** del pasado año vuelve con una secuela que continúa justo donde lo dejó la original. El impasible Torque escapa de la cárcel, donde tuvieron lugar los escalofriantes acontecimientos, y se dirige en barco hacia la ciudad de Baltimore. Sin embargo, cuando llega allí se da cuenta que las infernales criaturas que le acechaban en la prisión también han llegado hasta allí. Pero no serán estos «bichos» lo único que persiga al protagonista. Los recuerdos de su pasado, la muerte de su familia y la posibilidad de haberlo evitado se presentan como *flashbacks* en medio de la acción para atormentarle. Este elaborado argumento, sólo apto para adultos, está lleno de momentos memorables que nos pondrán los pelos de punta; la casquería abunda pero está utilizada con cierta elegancia, y los secundarios que nos acompañan cuentan con personalidades bastante complejas. Al tratarse de una secuela directa, pocas cosas han cambiado en lo que respecta al desarrollo: perspectiva en tercera o primera persona, un control con las dos palancas analógicas (como si de un *shooter* se tratara) y la preponderancia absoluta de la acción sobre todas las cosas. La mecánica y física de los combates han sido mejoradas; ahora es mucho más gratificante acabar con las criaturas del averno. Los escenarios, aunque siguen siendo bastante lineales, reproducen con acierto las calles de una ciudad desolada, y la cuidada ambientación nos hará avanzar siempre con cautela temiendo lo que pueda ocultarse tras la siguiente esquina. El ampliado arsenal de armas, sin embargo, no se muestra todo lo efectivo que debería. Asimismo, en muchas ocasiones el nivel de dificultad es demasiado alto y los checkpoints son un tanto escasos. Donde no defrauda el juego es en el apartado sonoro, pues los efectos de sonido intranquilizan en todo momento, y el doblaje de la voces al castellano es excelente. ■ ***Dani3po***

«TORQUE ESCAPA DE LA PRISIÓN Y SE DIRIGE A LA CIUDAD DE BALTIMORE PARA ACABAR CON TODOS SUS ENEMIGOS»

THE SUFFERING:...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La trama es compleja, adulta y llena de sobresaltos.
[+] La mecánica es mucho más divertida que en el original.
[-] A veces los enemigos son bastante duros.
[-] A algunos les parecerá demasiado oscuro y áspero.

18+

8.7 **GRÁFICOS:** Sigue sin ser una belleza, pero el diseño de los enemigos y la ambientación son excelentes.
9.3 **AUDIO:** Los efectos de sonido crean una atmósfera desasosegante, y las voces en castellano están bien interpretadas.
9.1 **JUGABILIDAD:** El control es muy eficaz, el desarrollo intenso y la trama nos obligará a seguir avanzando.
8.7 **DURACIÓN:** Completar el juego no nos llevará más de diez o doce horas; muy intensas, eso sí.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: The Suffering, con esta segunda entrega, se ha convertido en una de las sagas con más personalidad dentro de las aventuras de acción. Viendo a sus manidas competidoras, se convierte en una excelente elección.



(SOBRE 10)

PlayStation 2


PlayStation 2
DESTRUYE TODOS LOS LÍMITES
ATRÉVETE CON EL MEJOR JUEGO DE DRAGON BALL Z QUE JAMÁS HA EXISTIDO
50 personajes únicos en 90 poderosas formas – cada uno con sus propias tácticas y fortalezas
Nuevos ángulos de cámara 3D
Escenarios completamente destruíbles
Voces originales japonesas
Totalmente fiel al universo Dragon Ball
Un total de 147 escenas animadas
¡YA A LA VENTA!
PlayStation 2
DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI
BANDAI
12+
www.pegi.info
WWW.ES.ATARI.COM
WWW.ATARI.COM/DBZ
©1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation © 2005 BANDAI Distributed by Atari Europe SASU
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
BANDAI
ATARI

HEROES OF

Desde la lejana Australia nos llega un monumental shooter bélico inspirado en la IIGM



COMPAÑIA:
CODEMASTERS
DESARROLLADOR:
IR GURUS INT.
DISTRIBUIDOR:
CODEMASTERS
PAIS DE ORIGEN:
AUSTRALIA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: +250
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
MEMORY CARD: 31 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.codemasters.co.uk

Las pobres ventas cosechadas por el sensacional *Secret Weapons Over Normandy* hacían augurar un largo letargo para los *shooters* aéreos. Aún más cuando éramos testigos de cómo el mejor exponente del género, la saga *Ace Combat*, se limitaba a calcar en su última entrega para **PS2** el desarrollo de siempre, aburriendo hasta a las ovejas y evitando una vez más el salto al juego On-line, el verdadero futuro del género. Pero con lo que nadie contaba era con la repentina aparición de un equipo de desarrollo australiano, **IR Gurus**, que con talento, trabajo duro y la ayuda del motor gráfico *Renderware*, han dado vida a uno de los simuladores/arcade de vuelo más hermosos, trepidantes y jugables que jamás hemos visto en una consola. ***Heroes Of The Pacific*** te meterá de lleno en las principales batallas aéreas del frente Pacífico, durante la Segunda Guerra Mundial. Entre el ataque japonés en Pearl Harbor hasta Iwo Jima, te esperan 26 intensas misiones donde se te brindará la ocasión de pilotar fieles recreaciones de los conocidos cazas y bombarderos de la época. 36 modelos (americanos, japoneses e incluso alemanes, y uno soviético) entre los que se hallan el *F4F Hellcat*, el *F6F Wildcat*, el *P-40 Warhawk*, el *P-38 Lighting*, el versátil *Zero* japonés o el revolucionario *Me262*, el primer caza a reacción que surcó los cielos. La mecánica y el control

Torpedear los barcos japoneses son una de «las artes» más difíciles de dominar en Heroes Of The Pacific



THE PACIFIC

de los aviones recuerdan irremisiblemente a *Secret Weapons Over Normandy*, especialmente las concesiones a la jugabilidad, que pondrán los pelos de punta a los más puristas seguidores de la simulación aérea. ***Heroes Of The Pacific*** incluso rescata el «turbo» que incorporaba el juego de **LucasArts**, destinado a cubrir en segundos distancias que de otra forma requerirían minutos de vuelo rutinario, con lo que el juego gana en velocidad y dinamismo. Duelos directos contra los ases de la aviación japonesa, misiones de bombardeo o escolta, ataques coordinados (con la cruceta digital del *pad* de **PS2** podrás lanzar órdenes a los componentes de tu escuadrón), y la sistemática destrucción de la flota japonesa mediante torpedos serán algunas de las misiones que irás desempeñando, mientras desbloqueas nuevos modelos de aviones y mejoras las características de aquellos que ya son tuyos. Este modo central, unido a las cinco misiones históricas, ya habría bastado para encumbrar a ***Heroes Of The Pacific*** como un gran juego, pero es que además cuenta con un apasionante modo multijugador para dos usuarios (en pantalla partida) y ocho en conexión de red LAN, o en On-line a través de un servidor *Gamespy*. En el futuro habrá que estar atentos a lo que se cuece en Australia. Como todos trabajen así, que tiemblen europeos, americanos y japoneses. ■ ***Nemesis***

«PARTICIPA EN LAS MÁS DECISIVAS BATALLAS AÉREAS DEL FRENTE PACÍFICO, DESDE PEARL HARBOR A IWO JIMA»

■ Heroes Of The Pacific incluye 5 misiones históricas, al margen del modo historia central

HEROES OF THE...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los gráficos en general, pero especialmente los aviones.
[+] 26 misiones de mecánica variada y con un control accesible.
[+] Al contrario que Ace Combat, éste sí incluye juego On-line.
[-] S. Weapons era bueno y se vendió mal. ¿Pasará lo mismo?

12+

9.2 **GRÁFICOS:** Una verdadera maravilla en movimiento. Lo que más llama la atención son las nubes, de un realismo prodigioso.
8.9 **AUDIO:** Los diálogos por radio son constantes, aunque están en inglés (subtitulados en castellano). Buenos efectos de sonido.
9.2 **JUGABILIDAD:** El control y la jugabilidad son 100% arcade, aunque puedes optar por un manejo mucho más realista (y difícil).
9.0 **DURACIÓN:** La guerra durará bastante, ya no sólo por el alto grado de dificultad, sino por las infinitas posiblidades del juego On-line,

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Uno de los títulos sorpresa del año (un Sleeper, como se suelen definir en el mundo del cine). Unos desconocidos australianos nos dan toda una lección de cómo hacer un arcade aéreo divertido, jugable y sobre todo, espectacular.

9.2 (SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España



COMPAÑÍA:
IGNITION ENTERTAINMENT
DESARROLLADOR:
SNK PLAYMORE
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN:
JAPÓN
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
FORMATO: **CD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE:
INGLÉS-INGLÉS.
NIVELES DIFICULTAD: **8**
MEMORY CARD: **100 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SI**
PVP REC.: **24,95 EUROS**

http:// ... moreusa.com

THE KING OF FIGHTERS 2002

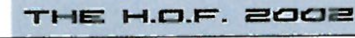
La saga de lucha de SNK continúa sus andanzas en PS2

Empeñados en convertir a los 128 *bits* todas las entregas de *King Of Fighters*, **SNK** crea la versión **PS2** de la edición 2002, octava de la saga y penúltima aparecida para el *hardware* de *NeoGeo*. Tras el primer acercamiento de los *KOF* a *PS2* con el *pack KOF 00-01*, **SNK** hace un mejor uso del potencial 3D de la máquina de **Sony**, aprovechándolo para dar vida a unos entornos en alta resolución (al doble de la de los personajes), poligonales, con cambios horarios y con mucha más vida que en los escenarios de la versión original. Aparte de la mejora de las localizaciones, técnicamente, la entrega de **PS2** de ***KOF 2002*** resulta idéntica a la de antaño, al igual que en el apartado jugable. El equilibrio entre personajes y su complejo control, que lo hacen casi exclusivo para los expertos en la saga, son sus principales bazas jugables, aunque **SNK** ha incluido novedades que incentivan el juego «en solitario» (la modalidad más «floja» de *KOF 2002*). La novedad más importante es la inclusión de un nuevo modo *Challenge*, similar a los clásicos *Survival*, que podremos jugar con un equipo de tres luchadores, y para un jugador con un único personaje. El objetivo de dicho modo se corresponde con otra de las innovaciones: la inclusión de una completísima galería de ilustraciones en la que se irán desbloqueando imágenes de todos los luchadores del juego. El único punto negativo del juego es la no incorporación de un modo On-line, que tendremos que seguir esperando hasta el lanzamiento europeo (si alguna vez tiene lugar) de *KOF'94 Re-Bout*. ■ ***Doc***



■ **El Power Geyser de Terry sigue aguantando el paso de los años casi sin inmutarse desde FF**

MODOS EXTRA
Junto a los clásicos *Arcade* y *Versus*, esta conversión de ***The King Of Fighters 2002*** para PS2 incluye nuevos modos como *Challenge* (una especie de *Survival* para jugar en equipo o en solitario) y una galería de ilustraciones con todos los personajes que aparecen en el juego.



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los nuevos gráficos tridimensionales de los escenarios.
[+] Presenta la inconfundible jugabilidad de la saga KOF.
[-] Podrían haber incluido la nueva entrega, como en KOF 00-01.
[-] Los gráficos de los personajes están en baja resolución.

12+

8.3 **GRÁFICOS:** SNK aprovecha el potencial de PS2 incluyendo en esta entrega unos escenarios totalmente tridimensionales.
8.6 **AUDIO:** Aunque su calidad técnica no es espectacular, las geniales composiciones del título tienen el inconfundible sello SNK.
9.1 **JUGABILIDAD:** No encontrarás una experiencia de lucha bidimensional como la de KOF en ningún otro juego de PlayStation 2.
7.8 **DURACIÓN:** Dejando de lado el modo Arcade (demasiado corto), la vida útil del juego de SNK estará entre el VS. y el Challenge.



CONCLUSIÓN: SNK continúa reviviendo en PS2 su más exitosa saga nacida en NeoGeo. Esta conversión mezcla la genial jugabilidad «oldschool» de la saga King Of Fighters con un entorno gráfico totalmente renovado (entornos en 3D) para la ocasión.



(SOBRE 10)
PlayStation 2

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD



gearbox




Disponible en tu móvil Vodafone live !
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! >Juegos

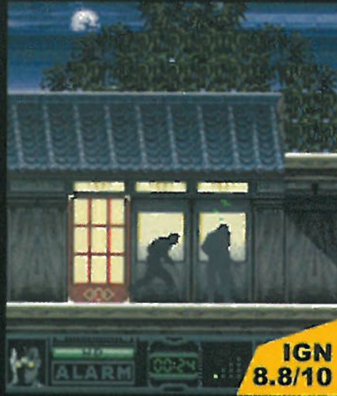
Precio descarga Videojuego en Vodafone live!: 3€. Conexión al Menú e Imp.Ind no Inc.
Consulta disponibilidad para teléfonos en www.vodafone.es/live

Juego exclusivo en Vodafone live!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN















Descubre también LFP Futbol, Rainbow six Lockdown, Platinum Solitaire y Prince of Persia : el alma del guerrero



más juegos en www.gameloft.com

ECHO NIGHT BEYOND

La insoportable oscuridad del estilo From Software

COMPAÑÍA: AGETEC
DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: NOBILIS IBÉRICA
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/TERROR
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
ESCENARIOS: 13
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 80 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 29,99 €

http://www.nobilis-iberica.com

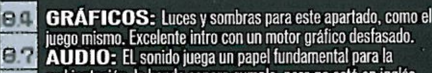
«UNA AVENTURA PARA DEGUSTAR SIN PRISAS»

Todo comienza con una sublime secuencia introductoria, con una más que apropiada versión de *Claro De Luna* y una dulce voz femenina acompañando las imágenes. Una joven pareja, Richard y Claudia, van a casarse en la estación lunar, pero sólo el novio llegará a destino después de que la nave que los transporta sufra un terrible accidente. Se despierta y lo primero que encuentra en la quietud más absoluta de los restos del transbordador es un fantasma, el primero pero no el último. Aquí se aprecia el estilo característico de las aventuras de **From Software**. La atmósfera agobiante, los desplazamientos lentos, calcados de una pesadilla, perspectiva en primera persona y una trama de misterio cuyo desarrollo se irá resolviendo a medida que avanzamos. Como contrapeso, lo que puede verse como lentitud para buscar una atmósfera agobiante, muchos pueden verlo como una carencia técnica, y el punto de vista subjetivo puede motivar que pocos se acostumbren a la esencia pausada de esta aventura, de esas para degustar sorbo a sorbo, sin prisas y sin dejar un solo rincón sin explorar, ni un solo fantasma con un misterio sin resolver. Porque al fin y al cabo, de eso trata esta tercera entrega de la saga ***Echo Night***, de ayudar a los muertos a descansar en paz. No está traducido al castellano, pero tiene un precio muy interesante. ■ ***R. Dreamer***

■ Entornos opresivos, escenas inquietantes y una historia de amor de fondo. No se puede pedir más a una aventura

ECHO NIGHT, LA SERIE

PSone vio aparecer dos capítulos igual de desconcertantes (1998 y 1999 en Japón), pero ambientados en una época más típica con los cánones clásicos de una aventura de terror.



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La sublime secuencia introductoria y su música.
[+] La ambientación y el pausado ritmo de juego.
[-] Gráficamente se queda anclado en el tiempo.
[-] No está doblado ni traducido al castellano.

7+

8.4 **GRÁFICOS:** Luces y sombras para este apartado, como el juego mismo. Excelente intro con un motor gráfico desfasado.
8.7 **AUDIO:** EL sonido juega un papel fundamental para la ambientación, la banda sonora cumple, pero no está en inglés.
8.1 **JUGABILIDAD:** Para los que busquen tensión dentro de la tranquilidad, si no estás acostumbrado al estilo, mejor déjalo.
8.0 **DURACIÓN:** La verdad es que el juego dispone de varios finales, y con paciencia puede dar mucho de sí.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La verdad es que Echo Night Beyond, como sus predecesores, es un juego difícil de definir. La combinación de perspectiva en primera persona y de aventura resulta chocante, pero si entras en su atmósfera, te atrapa.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



¡Dale VIDA PROPIA!
www.logolandia.com
Pídelo por SMS al 7667
Consulta toda nuestra oferta en internet o en tu móvil:
WAP.LOGOLANDIA.COM
CONECTATE FACILMENTE AL WAP:
Envía CONECTA91 al 7667 y accederás ya!
NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP
FONDOS
1808 1258 1055 1077 1544
¿QUIERES BORRAR EL LOGO DEL OPERADOR?
Envía BORRAR91 al 7667
*Solo NOKIA y SIEMENS
Para pedir un fondo envía FONDO91 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO91 1808
1859 2476 2442 2418 2477 2432 2411 2024 2117
1911 1656 1572 1104 1001 2299 2355 1629 1595
1767 1101 1853 1292 1824 1664 1845 2255 1981
1662 1593 2291 1655 1879 1737 1613 1192 2055
1732 2324 1596 1079 2135 1652 1262 1489 1291
1726 1999 2390 1592 1421 2444 2068 1666 2459
Video Clips ¡¡Los más auténticos y divertidos para tu móvil!!
Envía VIDEO91 y la referencia del video que quieras al 7667.
Ejemplo (Ecografía de Alonso): VIDEO91 1023
Ecografía de Alonso 1023
Chirstiane en la playa 1034
Tijeretin 1088
Nina mala 1016
Baila morena 1057
Gatito jugando 1013
SONIDOS REALES
Podrás ponerlos en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!
Coge el puto telefono 1089
Lobos 1012
Gitano 1143
Formula 1 1037
Telefono Antiguo 1063
Bebe Riendo 1042
Risas Terroríficas 1082
Eres Un Cabron Hijoputa (Te suena??) 1159
Tarzan borracho (Sms divertidos) 1075
Que mensaje me ha entrado neng 1195
Orgasmo mujer (Muy excitante!) 1043
Moto (¿Que moto es esta?) 1178
Donde esta mi mochila (¿La han visto?) 1191
Septimo de caballeria (A la carga) 1053
Coche carreras (Siente el motor!) 1149
Risa muy contagiosa (Alegra esa cara!) 1145
Que tienes un mensaje gilipollas (Nota) 1093
Mujer sin Visa (Pura histeria) 1173
Coche rally (Que ruido!!!) 1176
Envía SONIDO91 y la referencia del sonido real que quieras al 7667. Ejemplo (Coge el puto telefono): SONIDO91 1089
ANIMADOS
Para pedir un animado envía ANI91 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ejemplo: ANI91 1025
1025 1251 1033 1103 1026 1132 1108 1039 1144
1218 1115 1034 1100 1206 1038 1116 1226 1031
1027 1119 1331 1341 1335 1343 1321 1328 1089
Juegos Java
Envía JUEGO91 y el código del juego al 7667. Ej. (BAMM): JUEGO91 1134
NOVEDADES
MIGUEL INDURAIN
Envía JUEGO91 1620 al 7667
MAHJONG MAYA 1524 Un legendario juego de puzzle.
MONSTER PUZZLE 1607 Haz bien el puzzle y tira a los monstruos
FRUNNY ON SUNNY ISLAND 1551 Frunny ha perdido su maleta en el viaje
POWERBABY 1542
HUGO & FERNANDO 1546 Diviértete con Hugo y Fernando en la selva
REAL SOCCER 2005 1529 Un placer sólo para adictos al fútbol
RALLY BUNNY 1616 Comienza el Rally en moto de los conejos
MOBILE RALLY 1605 Prepárate para un rally en el bosque
BEACH BABES 1596 Disfruta del Voley playa
HOCKEY POWER 1591 Participa en esta liga de hockey.
PUZZLE HUZZLE 1593 Diviértete con este puzzle.
SPACETRIS 1561 La mejor versión por el momento del Tetris
LOS MAS VENDIDOS
DOUGIE LAMPKIN'S Trial Challenge
Envía JUEGO91 1234 al 7667
Comprueba tu habilidad con una moto.
BAMM 1134 Consigue tres del mismo color.
MIGHT & MAGIC 1320 Descubre los enigmas.
XIII 1019 Lo mejor de un juego de acción
PINBALL CLASSIC 1535 La máquina recreativa en tu móvil
NEW YORK NIGHTS 1478 Vive, y liga en Nueva York.
ANCIENT EMPIRES 1287 Controla tu ejército para la batalla final.
WARRIOR WITHIN 1322 Enfréntate a las fuerzas del mal.
TRAGACOCOS 1085 Debes recorrer el laberinto.
2005 REAL FUTBOL 1482 ¡Regatea, pasa y marca!
CHESSMASTER 1127 Un clásico juego de ajedrez
MIDNIGHT POOL 1480 auténtico bar de billar americano.
EL AHORCADO 1533 Descifra las palabras
RAYMAN 3 1018 Supera todos los obstáculos.
ASPHALT 1302 Carreras extremas.
CHESSMASTER
KARPOV 330 1365 Con 4 niveles de dificultad.
3D TENNIS PRO 1171 Disfruta jugando al tenis.
SUDOKU
Conoces el Sudoku? No? A que esperas, ante ti tienes el renacer de uno de los juegos más divertidos de los pasatiempos clásicos.
¿Quieres jugar?
Envía JUEGO91 1621 al 7667
TONOS (Monofónicos y Polifónicos)
1 GTA San Andreas VIDEOJUEGO 918053
2 Devils May Cry 3 VIDEOJUEGO 918364
3 La Muerte Tenia Un Precio CINE 916264
4 Bola De Dragon TV 916503
5 Need For Speed v.1 VIDEOJUEGO 917456
POLIFONICOS: Envía POLI91 y el código del tono al 7667 Ejemplo: POLI91 918053
MONOFONICOS: Envía TONO91 y el código del tono al 7667 Ejemplo: TONO91 918053
Si prefieres hacer tu pedido por teléfono llama al 806 588 572 (solo Monofónicos)
VIDEOJUEGOS
917837 Final Fantasy X2
918425 Tekken 5
917095 The Legend Of Zelda
918471 Medal Of Honor
918448 Super Mario Kart
918410 Syphon Filter
918388 Empire Earth
918458 Winning Eleven 6
918450 Sudden Strike Forever
918459 Prince Of Persia
918449 Twisted Metal 2
918372 The Age Of Kings
918394 Medieval Total War
HIMNOS
916206 Cara Al Sol
918180 Ultra Sur (A Por Ellos)
917288 El Novio De La Muerte (estribillo)
915061 Valencia CF
918272 Boixos Nois
918409 Himno Centenario Sevilla CF
918434 Himno Cádiz CF Chirigota
CINE/TELEVISION/RADIO
917756 Piratas del Caribe - CINE
916295 El Bueno El Feo Y El Malo - CINE
917120 2 Fast 2 Furious v.1 - CINE
915002 Misión Imposible - CINE
917962 Star Wars (Marcha Imperial) - CINE
918035 Kill Bill Vol.1 - CINE
918433 Pasión De Gavilanes - TV
918418 Sintonía El Larguero - RADIO
918330 Austin Powers - CINE
918311 Gladiator - CINE
918393 Excalibur - CINE
918429 Jóvenes Ocultos - CINE
POP/ROCK/REGGETON
918216 Marihuana - ROCK
916246 Jesucristo García - ROCK
917443 Vicio - ROCK
918313 Zapatillas - POP
918312 Devuélveme La Vida - POP
918445 Gora Herria -ROCK
918432 Nada Fue Un Error - POP
918421 Demócrata Y Cristiano - ROCK
918415 Sarri Sarri - ROCK
918304 El Último Mohicano (reggaeton)
DANCE/TECHNO
917856 El Último Mohicano (Dance)
917505 Es Como La Cocaina
918401 Crazy Frog (Rana Loca)
916541 Scorpia
918050 Himno De Radical
918370 A Tiro Limpio
Tienes el móvil configurado para Wap? Envía simplemente WAP91 al 7667 y te lo configuraremos automáticamente en un instante. Solo SonyEricsson y Nokia (consulta modelos compatibles)
*Moviles compatibles con borrar logotipo: NOKIA y SIEMENS. Si tienes un móvil no multimedia o un Nokia 3510i envía LOGO91 BORRAR al 7667
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de 10h. a 18h.). Powered by Teamovil S.L. C/ Conde de Altea nº 70, L-1, 03590 Altea (Apdo. Correos 276) Cif: B53525275. Precio max. por llamada: Red fija 1,09 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,40 Euros/min. (IVA incl.). Coste del mensaje 1,2 € + IVA. (2 mensajes necesarios para descargar Imágenes, Borrar logotipo, Sonidos Reales, Configuración Wap, Polifónicos, Video Clips, Fondos, Animados y Tonos). Coste conexion wap segun operador y a cargo del cliente.
LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

La historia de Capcom, narrada a través de 21 recreativas y un clásico de SNES





COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: DIGITAL ECLIPSE
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
COIN-OPS INCLUIDAS: 22
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 103 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 29,99 €

http://www.capcomclassics.com

Vulgus

Exed Eyes



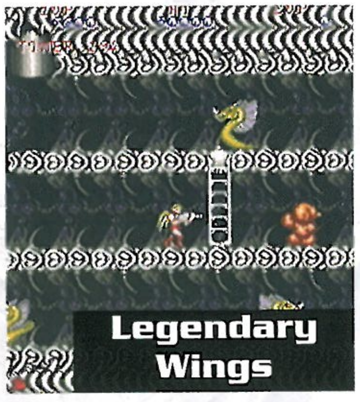
Aunque 16 de los clásicos incluidos en esta recopilación ya aparecían en el *Capcom Generations PAL* de **PSone**, la oportunidad de disfrutar por primera vez de *Final Fight, Forgotten Worlds, Bionic Commando* y *Trojan* justifican sobradamente la adquisición de ***Capcom Classics Collection***. Por 29,99 Euros te llevarás a casa parte del legado de uno de los gigantes de la industria recreativa, impecablemente adaptado a **PlayStation 2** por **Digital Eclipse**, especialistas en la recuperación de clásicos (han firmado las dos entregas de *Midway Arcade Treasures* y el inminente *Namco Museum: 50th Aniversary*). Para decepción de los puristas, no se ha incluido la opción de girar la pantalla de juego (y con ello el televisor) para adaptar el formato original de algunas de las *coin-op*, algo que sí existía en *Capcom Generations*, con lo que nos veremos obligados a jugar con *Mercs, GunSmoke* o la saga *1942* acompañados de dos omnipresentes bandas negras a cada lado. Es la única sombra en una colección de clásicos absolutamente esencial, tanto si eres un mitómano **Capcom**, quieres recordar tiempos pasados (de peores gráficos pero mayor jugabilidad) o perteneces a las nuevas generaciones de jugadores y estás interesado en descubrir los gloriosos inicios de la *CAPsule COMputer*. Sea cual sea tu caso, encontrarás un verdadero tesoro en el que sólo hemos echado en falta una *coin-op*: el primer *Street Fighter*. ■ ***Nemesis***

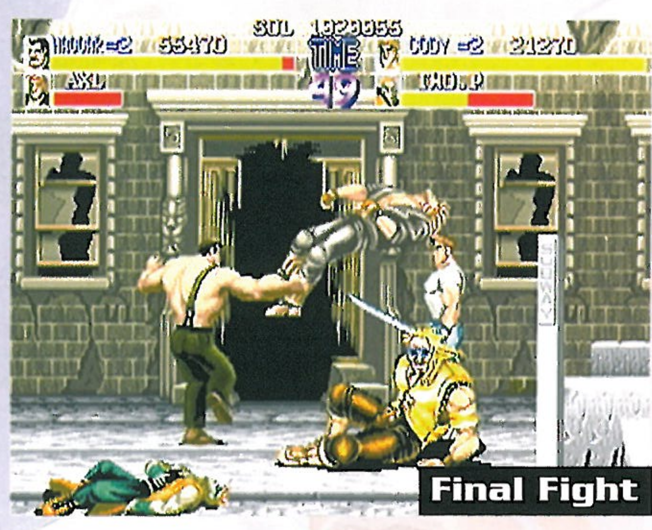
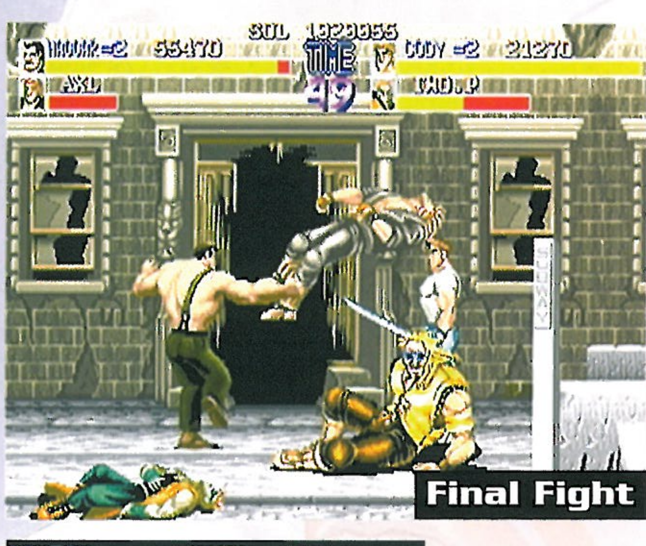






■ Aunque no fueron tan populares como otras creaciones Capcom, Trojan y Legendary Wings marcaron a toda una generación de adictos a los recreativos

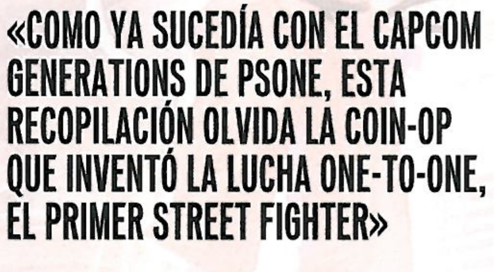




SUDARÁS POR CONSEGUIRLOS...
Cada una de las 22 *coin-ops* se acompañan de todo tipo de extras (*storyboards*, galería de personajes, ilustraciones...) que podrás desbloquear tras superar distintos objetivos.





«COMO YA SUCEDÍA CON EL CAPCOM GENERATIONS DE PSONE, ESTA RECOPILACIÓN OLVIDA LA COIN-OP QUE INVENTÓ LA LUCHA ONE-TO-ONE, EL PRIMER STREET FIGHTER»









El único lunar de Capcom Classics Collection es no permitir girar la pantalla de la TV para adoptar el formato original de Mercs o GunSmoke





LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La variedad de géneros: lucha, plataformas, shooters...
[+] Los contenidos extras, muchos de ellos inéditos.
[-] No permite girar la pantalla del televisor.
[-] ¿Por qué Capcom se avergüenza del primer Street Fighter?

12+

7.5 **GRÁFICOS:** Los años han sido más benévolos con algunas recreativas que con otras, pero todas conservan su encanto.

7.8 **AUDIO:** Algunas coin-ops incluyen la música remezclada del Capcom Generations de PSone. Podían haberlo hecho con todas.

9.0 **JUGABILIDAD:** La carga adictiva de Street Fighter II, 1942 o Final Fight está fuera de toda duda. ¿Y qué decir de Ghosts'N Goblins?

8.5 **DURACIÓN:** El juego te marcará distintas metas para desbloquear los contenidos extras de cada una de las recreativas.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Todos los juegos del Capcom Generations de PSone, más cinco títulos inéditos en cualquier recopilación: Final Fight, Forgotten Worlds, Trojan, Bionic Commando y L. Wings. ¿Se puede pedir más por menos de 30 Euros?



PlayStation 2





■ Desarrollado por AM2 bajo la placa Model 2, STF es un juego digno de mención



COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: SEGA
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RECOPILATORIO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
JUEGOS: 9 + 2 OCULTOS
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 60 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 29,95 €

http://www.es.atari.com/

SONIC GEMS

Sonic pierde velocidad tras pasar por EE.UU.

Tras el anuncio de **Sega** durante el pasado **E3** de incluir en el último recopilatorio del puercoespín azul esa joya de culto llamada *Sonic CD*, concebida en 1993 de manos de Yuji Naka para el sistema Mega CD de MegaDrive, por fin los fieles admiradores de tan carismático personaje teníamos un buen motivo para volver a sonreír. Después del desafortunado *Sonic Mega Collection Plus* nada podía ir a peor. ¿O sí? Comparando el contenido de la versión japonesa con lo aterrizado en nuestro país, mucho nos tememos que así es. No sólo ha llegado sin los extras del juego original (la excelente trilogía de *Streets Of Rage* y su impagable banda sonora a cargo del maestro Yuzo Koshiro ha sido sustituida por los sosos y aburridos *Vectorman 1* y *2*) sino que la música festiva y evocadora que nos fascinó en *Sonic CD* ha desaparecido en detrimento de la incluida en la de la versión americana, muy lejos de la original. Algo incomprensible. Lo único positivo del recopilatorio es la conversión *pixel perfect* de *Sonic The Fighters*, un soplo de aire fresco entre tanta plataforma. De *Sonic Rush* y las versiones de GameGear mejor ni hablar. Injugables desde el primer momento. Habrá que seguir esperando, una vez más, al recopilatorio definitivo. ■ ***Gradius***



SONIC CD DESCAFEINADO

Si obviamos lo tristemente acontecido con su banda sonora, nos encontramos con la misma frescura, excelentes gráficos y jugabilidad que en 1993. Con este juego, Yuji Naka demostró que MegaDrive era capaz de generar entornos con excelente uso del color, espectaculares degradados y *scroll parallax* de infarto. Las fases de *Bonus* eran increíbles. Un clásico que no debería perderse nadie.

SONIC GEMS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La inclusión de Sonic The Fighters suma algunos enteros.
[+] Sonic CD sigue deslumbrando como el primer día.
[-] Yuzo Koshiro y sus Streets Of Rage quedaron en el olvido.
[-] No entendemos qué ha ocurrido con el Sonic CD original.

3+

7.8 **GRÁFICOS:** Exactamente iguales que los originales. Sonic The Fighters y Sonic CD lucen el mejor aspecto de todo el recopilatorio.
7.4 **AUDIO:** ¿Por qué se ha incluido la banda sonora de la versión americana en vez de la japonesa/europea en Sonic CD?
7.8 **JUGABILIDAD:** Sonic The Fighters y Sonic CD son los títulos más jugables. El resto no merecen ningún tipo de mención.
8.0 **DURACIÓN:** Desbloquear las ilustraciones del modo Museo es la única razón para seguir jugando tras terminar con Sonic CD.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Sin duda alguna, el recopilatorio merecía la pena sólo por la incorporación del clásico de Mega CD y Sonic The Fighters. Si el primero hubiera llegado tal y como había sido concebido, esta nota sería algo distinta. Una pena.

7.8 (SOBRE 10)



MOVILIUM®

DESCARGAS DEMOLEDORAS



3714	Coti	Nada fue un error
3870	Craig David	All the way
3526	Cubaton Reggaeton	Chupa Chupa
3408	Daddy Yankee	Gasolina
3430	David Bustamante	Devuélveme La Vida
3869	David Demaria	La ciudad perdida
3558	Decai	Te haria una casita

Música Real
ARTISTAS ORIGINALES

Para que suene la versión original de "CANDY SHOP" cantada por 50 CENT cada vez que te llamen...

ENVÍA HIT 3740 AL 5999

3740	50 Cent	Candy shop
3798	Akon	Lonely
3868	Alanis Morissette	Hand in my pockets
2817	Amaral	Dias de verano
2956	Angel Lopez	Hasta cuando
3718	Antonio Orozco	Lo que tu quieras soy
3562	Black eyed peas	Don´t phunk with my heart
3959	Bon Jovi	Have a nice day
3425	Bunbury	Lady Blue
3428	Bunbury	Sacame de aqui
2155	Carlinhos Brown	Mariacaipirinha
3871	Carlos Baute	Te regalo
2620	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
3677	Cine y televisión	Gladiator
3571	Coldplay	Speed of sound
2176	Depeche Mode	Enjoy the silence 04
3856	Depeche Mode	Precious
2197	Depeche Mode	Personal Jesus
2788	DJ Tiesto	In my memory
3432	Don Omar	Pobre diabla
2777	El Arrebato	Buscate un hombre que te quiera
3876	El sueño de morfeo	Okupa tu corazón
3878	Fran Perea	Punto y aparte



3433	Gorillaz	Feel good Inc.
3996	Green day	Boulevard of broken dreams
3545	Hector & Tito	Noche de travesura
2834	Iron Maiden	The number of the beast
3885	James Blunt	You´re beautiful
2572	Jose Mercé	Aire
3581	Juanes	La camisa negra
3866	Keane	Bend & Break
2929	Supremas de Mostoles	Eres un enfermo
3711	Los Chichos	El Vaquilla
3864	Lucie Silvas	Breath in
3865	Luis Fonsi	Nada es para siempre
3920	M-Clan	Mario
2180	Mike Oldfield	Moonlight shadow
3972	Molotov	Puto
3700	Nirvana	Smells like teen spirit
3889	OBK	Sin rencor
2911	Orishas	Naci Orishas
3968	Papa Levante	Te estoy amando locamente
2179	Queen	We will rock you
2625	Robbie Williams	Feel
3925	Robbie Williams	Make me pure
3921	Robbie Williams	Tripping
3857	Rolling Stones	Satisfaction
3879	Seguridad Social	A tontas y a lokas
3961	Sergio Dalma	Todo lo que quieres
2590	Sex Pistols	Anarchy In The UK
4013	Simple Plan	Welcome to my life
3788	Teixi Band	Psychedelic Sally (Cocacola)
3954	U2	All because of you

Música real compatible con Alcatel 556, 735i, 756, Lg c1100, g7050, g7200, g8000, l3100, u8150, w3000, Motorola V600, c385, c650, e1000, e365, e398, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v550, v555, v620, v635, v80, v980, Nokia 3200, 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6101, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7700, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x500, x60, x70, x700, Sagem my-v55, my-v65, myc-2, myc-3b, myc5-2, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung sgh-c200, sgh-d410, sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-e810, sgh-e820, sgh-p100, sgh-p400, sgh-p730, sgh-s300m, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x400, sgh-x450, sgh-x460, sgh-x600, x100, z107, Sharp 902sh, gx10, gx10i, gx15, gx20, gx25, gx30, gx30i, Siemens cfx65, cx65, m65, s65, sl65, sx1, u15, Sonyericsson f500i, k300i, k500i, k700i, p800, p900, p910i, s700i, v800, z500

VIDEO-TONOS
CLIPS ORIGINALES

3790	Teixi Band	Psych. Sally(Coca-cola)
3542	El medico	Chupa chupa
3841	Coti	Nada fue un error
3839	Black eyed peas	Don´t phunk with...
3508	Daddy Yankee	Gasolina
3859	Amaral	Dias de verano
3838	Don Omar	Pobre diabla
3608	Santa Fé	Esto es pa ti
3470	David Bisbal	Me derrumbo
3461	Queen	We will rock you
3456	Malena Gracia	Bombon latino
3462	Camela	Cuando zarpa el amor
3596	Bustamante	Devuelveme la vida
3906	James Blunt	You´re beautiful
3463	Depeche Mode	Enjoy the silence
3457	Maria Isabel	Antes muerta que...
3843	Infernal	From Paris to Berlin
3892	Bambino & Cìvera	Noche de travesura
3894	Papi Sanchez	Enamórame
3471	Carlinhos Brown	Mariacaipirinha
3854	Decai	Te haria una casita
3455	Hector & Tito	Baila morena
3627	Angel Lopez	Hasta cuando
3837	King Africa	Paquito chocolatero
3626	Las Supremas	Eres un enfermo
3459	Robbie Williams	Feel
3467	Kylie Minogue	I belive in you
3844	Scooter	Suavemente
3460	Nicky Jam	La gata
3465	Kate Ryan	Promise
3473	Bebe	Con mis manos
3836	Hector & Tito	Felina
3458	David Bisbal	Camina y ven
3468	Aventura	Obsesion
3469	David Civera	Perdoname
3907	Belen Arjona	Infinito
3466	Don Omar	Dile
3853	Akon	Lonely
3835	O-Zone	Despre time



3542 EL MEDICO Chupa Chupa

¡LO MÁS PARA AVISARTE CUANDO TE LLAMEN!

Para que se active a toda pantalla y todo volumen el clip de EL MÉDICO cantando "CHUPA CHUPA" cada vez que te llamen...

ENVÍA HIT 3542 AL 5999

VIDEO-NOMBRE

¡Una chica cantará a toda pantalla y todo volumen tu propio nombre cada vez que te llamen! Ej: Envía HIT VIDEOLUIS al 5999 y cantará...

LUIS, te llaman LUIS. Es el teléfono, fono, fono... LUIS, ¿quién será?, LUIS, Có-ge-lo, gelo, gelo...

+VIDEO-TONOS

KUNGFU Una chica romperá la pantalla de tu móvil de un ruidoso puñetazo cuando te llamen

ILOVEYOU Otra chica te cantara "I LOVE YOU" cada vez que te llamen.

Ej: Envía HIT ILOVEYOU al 5999

VIDEO-STRIPPERS

3451 ESTILO USA: Chica con muchos argumentos! Será un placer que te llamen más!

3554 DOBLE PLACER: 2 Hermanas muy, que muy atrevidas. ¡Descúbrelas en cada llamada!

3453 ESTEBAN: Sensual y cachas, pero nada vulgar! Y con melodía pegadiza.

Ej: Envía HIT 3451 al 5999 para que nuesta impresionante chica ESTILO USA se destape al ritmo de la música cada vez que te llamen

Video-tono compatibles con Nokia 3230, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 7610, 7710, 9500, SonyEricsson P800, P900, P910i. Importante: al finalizar la descarga, reinicia tu móvil para asegurarte una instalación correcta de tu Video-tono.

TEMAS ¡CAMBIA EL LOOK DE TU MÓVIL POR DENTRO!

Menú — 2250 — 3887 — 3413 — 2896 — 3759





2119 — 2808 — 2824







3852 — 2251 — 3431

Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por DRAGONES

ENVÍA HIT 2896 AL 5999



Y puedes elegir:

TIOSBUENOS
MANGASEXY
GNOMOS
KAMASUTRA
CHICASEXY
PERRITOS
HELADOS
VAQUITAS
TETAS
CULITOS
HADAS
FLORES
GATITOS
TUNING
POMPIS
COCHES
MONOS
MANGA
ZOMBIES
COCTELES
DELFINES
CHICOSEXY
CABALLOS





ENVÍA HIT GNOMOS AL 5999

Temas: Motorola V300, V600, c385, e1000, e398, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v550, v620, v635, v80, v980, Nokia 3220, 3230, 6020, 6101, 6170, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 7260, 7270, 7280, 7610, Siemens c65, cx65, m65, s65, sl65. Según características de los modelos, algunos de los elementos del tema no se podrán cambiar.

DESDE TU PC O DESDE TU MÓVIL — **WWW.MOVILIUM.COM** — **902 877 822** ATENCIÓN AL CLIENTE



ONE PIECE GRAND BATTLE

Un manga de éxito, un simpático beat'em-up

COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: GANBARION
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: LUCHA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
LUCHADORES: 16
MODOS DE JUEGO: 6
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 53 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.bandaigames.com

La emisión en Tele 5 de la adaptación televisiva del manga de Eiichiro Oda ha devuelto la popularidad a esta delirante historia de piratas, años después de que **Planeta DeAgostini Comics** editara el cómic original en nuestro país (ahora lo ha reeditado en formato japonés). Por definirlo en pocas palabras, ***One Piece Grand Battle*** es un *beat'em-up* en la línea del *Power Stone* de **Capcom**: dos contrincantes combatirán en escenarios cerrados repletos de objetos que destruir y arrojar hacia el rival. Los seguidores de la obra de Oda apreciarán, mejor que nadie, los esfuerzos de **Bandai** y **Ganbarion** por aportar un encantador *look superdeformed* a Monkey D. Luffy y sus camaradas piratas. Cada uno de estos dieciséis personajes ejecutará más de veinte golpes, en seis modos de juego que incluyen minijuegos, un modo Historia y diferentes pruebas para dos jugadores. ■ ***Nemesis***

■ **Sanji, el cocinero «mod» de One Piece, te destrozará la cara sin llegar a deshacer el nudo de su corbata**

■ **Planeta DeAgostini editó el manga One Piece por primera vez en 1999**

ONE PIECE G.B.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El diseño superdeformed de los personajes.
[+] Los minijuegos y la cantidad de extras ocultos.
[-] La mecánica es tan limitada como el escenario de combate.
[-] Algunos escenarios no están a la altura de los personajes.

12+

8.0 **GRÁFICOS:** La acertada mezcla de cell-shading y diseño superdeformed dan como resultado unos personajes encantadores.

7.9 **AUDIO:** Voces en inglés (al parecer a cargo del reparto original de la versión USA) y música que va desde el rock a la clásica.

8.1 **JUGABILIDAD:** Aunque los combates son un tanto caóticos, llegan a ser muy divertidos en el modo de dos jugadores.

8.0 **DURACIÓN:** Gran Battle esconde un gran tesoro en forma de extras: trajes, ilustraciones, información de los personajes...

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: No es el mejor juego de lucha que ha aparecido este año para PS2, pero no decepcionará a los fanáticos del manga original. Además, en lo que respecta a minijuegos, a la larga serán los que más engancharán a los usuarios.

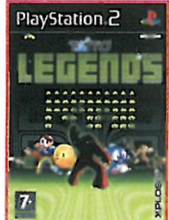
7.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



¡JUGABILIDAD EN ESTADO PURO!
29,95€
METAL SLUG 4
METAL SLUG
PlayStation 2
XBOX
12+
SOLDIER SELECT
Acción simultánea para dos jugadores.
Cuatro personajes para elegir, incluyendo a dos nuevos reclutas.
La acción trepidante que caracteriza a la saga.
12+
www.pegi.info
IGNITION entertainment
SNK PLAYMORE
PlayStation
PlayStation 2
XBOX
Virgin PLAY
www.virginplay.es
MEGA ENTERPRISE CO., LTD. 2002 SNK PLAYMORE "METAL SLUG" es una marca comercial registrada de SNK PLAYMORE CORPORATION Publicado por Ignition Entertainment Limited. "PlayStation" y el logotipo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países y se utilizan con licencia de Microsoft.

PLOTTING
GREAT SWORDSMAN
CONTINENTAL CIRCUS
THE ELECTRIC YO-YO
ELEVATOR ACTION
RAINBOW ISLANDS
SPACE INVADERS
BATTLE SHARK
THE NINJA KIDS
OPERATION WOLF



COMPAÑÍA: EMPIRE
DESARROLLADOR: EMPIRE/RAZORWORKS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
JUEGOS INCL.: 29
CREDITOS: INFINITOS
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 63 KB
OPCION 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 29,95 €

http://www.taitolegends.com

TAITO LEGENDS

Una nueva recopilación de coin-ops clásicas, con las que recordar tiempos mejores



Ya sea por nostalgia, o por simple olfato comercial, sellos tan emblemáticos como **Capcom**, **Midway** y ahora **Taito** se están lanzando a una carrera desenfrenada por recuperar su legado recreativo para delirio de los usuarios más veteranos, que podrán recrear en el salón de casa la magia y la diversión de aquellos entrañables billares, con la ventaja añadida de no tener que sufrir el acoso de los «quinquis» del barrio. ***Taito Legends*** lleva la firma de **Empire** y **Razorsoft**, y es exclusivo para el mercado occidental, y la propia **Taito** ha comercializado en Japón, casi al unísono, su propia recopilación de clásicos agrupados en dos entregas: *Taito Memories Joukan* y *Gekan*. Sorprendente, tras haber evaluado los tres DVD-ROM el recopilatorio de **Empire** gana por goleada. Puede que nos quedemos con las ganas de jugar con *RayStorm*,

«EMPIRE REÚNE EN UN DVD-ROM LAS MAYORES LEYENDAS DEL LEGADO DE TAITO»

PHOENIX

OPERATION THUNDERBOLT

ZOO KEEPER

JUNGLE HUNT

GLADIATOR

TOKIO

PLUMP POP

VOLFIED

EXZISUS

■ Aquí tenéis tres muestras (Commando, R. Islands, Bubble Bobble) del material publicitario que podréis encontrar con cada juego

THE NEWZEALAND STORY

LOS TESOROS DE TAITO

Cada una de las 29 *coin-op* que componen este recopilatorio se acompaña de un texto, en castellano, sobre su origen, y distintos extras: desde materiales publicitarios originales a entrevistas en vídeo con sus creadores.

RASTAN

RETURN OF THE INVADERS

BUBBLE BOBBLE

TUBE-IT

SPACE INVADERS PART 2

SUPER QIX

COLONY 7

SPACE GUN

THUNDER FOX

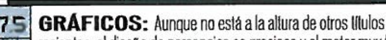
G-Darius o *Elevator Action Returns* (incluidos en los dos volúmenes de *Taito Memories*), pero a cambio seremos los únicos en disfrutar de obras maestras de la talla de *Operation Wolf, Rainbow Islands* o *Phoenix* para envidia de nuestros amigos japoneses. ***Legends*** recoge 29 recreativas, la mayor parte del legado de **Taito**, un gigante durante las décadas de los 70, 80 y 90, ahora en manos de **Square Enix** (que adquirió recientemente el 93,7 por ciento de la compañía). Además de los emblemáticos *Space Invaders* (en tres versiones diferentes), ***Legends*** atesora *coin-ops* tan emblemáticas como *Bubble Bobble, Continental Circus, The New Zealand Story* o *Rastan*. **Empire** no sólo se ha encargado de trasladarlas a **PlayStation 2**, sino que ha acompañado cada una de las 29 recreativas con todo tipo de material extra: desde las publicidades originales a vídeos con entrevistas a sus creadores. **Virgin Play**, distribuidora de ***Taito Legends*** en España, ha cuidado al máximo la conversión localizando al castellano todos los textos (con subtítulos para las entrevistas) e incorporando la opción de 60 Hz., algo que no pudimos encontrar en la reciente recopilación de **Capcom**. Como suele pasar con todas las entregas de *coin-ops*, echaremos en falta algunas máquinas imprescindibles (las dos ediciones de *Arkanoid, Ninja Warriors, Chase HQ*), mientras seguimos preguntándonos de quién fue la idea de incluir fósiles de la talla de *The Electric Yo-Yo* o *Jungle Hunt*, que no ofrecen otro interés que no sea el arqueológico. Todo lo contrario que las otras 27 *coin-ops* rescatadas por **Empire**, algunas más jugables y divertidas que muchos de los títulos que se comercializan hoy en día. ■ ***Nemesis***

TAITO LEGENDS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es mejor que el recopilatorio japonés de la propia Taito.
[+] La localización es perfecta: en castellano y a 60 Hz.
[-] No permite girar la pantalla de televisión.
[-] No incluye ninguna de las dos entregas de Arkanoid.

7+



7.5 **GRÁFICOS:** Aunque no está a la altura de otros títulos recientes, el diseño de personajes es gracioso y el motor muy fluido.

7.5 **AUDIO:** Las voces en castellano y su perfecta interpretación son lo más destacado en este apartado.

9.0 **JUGABILIDAD:** Al comienzo cuesta cogerle el truco al salto, pero la variedad de objetivos lo hace muy divertido.

8.0 **DURACIÓN:** Aunque el desarrollo no es sorprendente, ofrece una extensión bastante considerable.

PUNTUACION OFICIAL

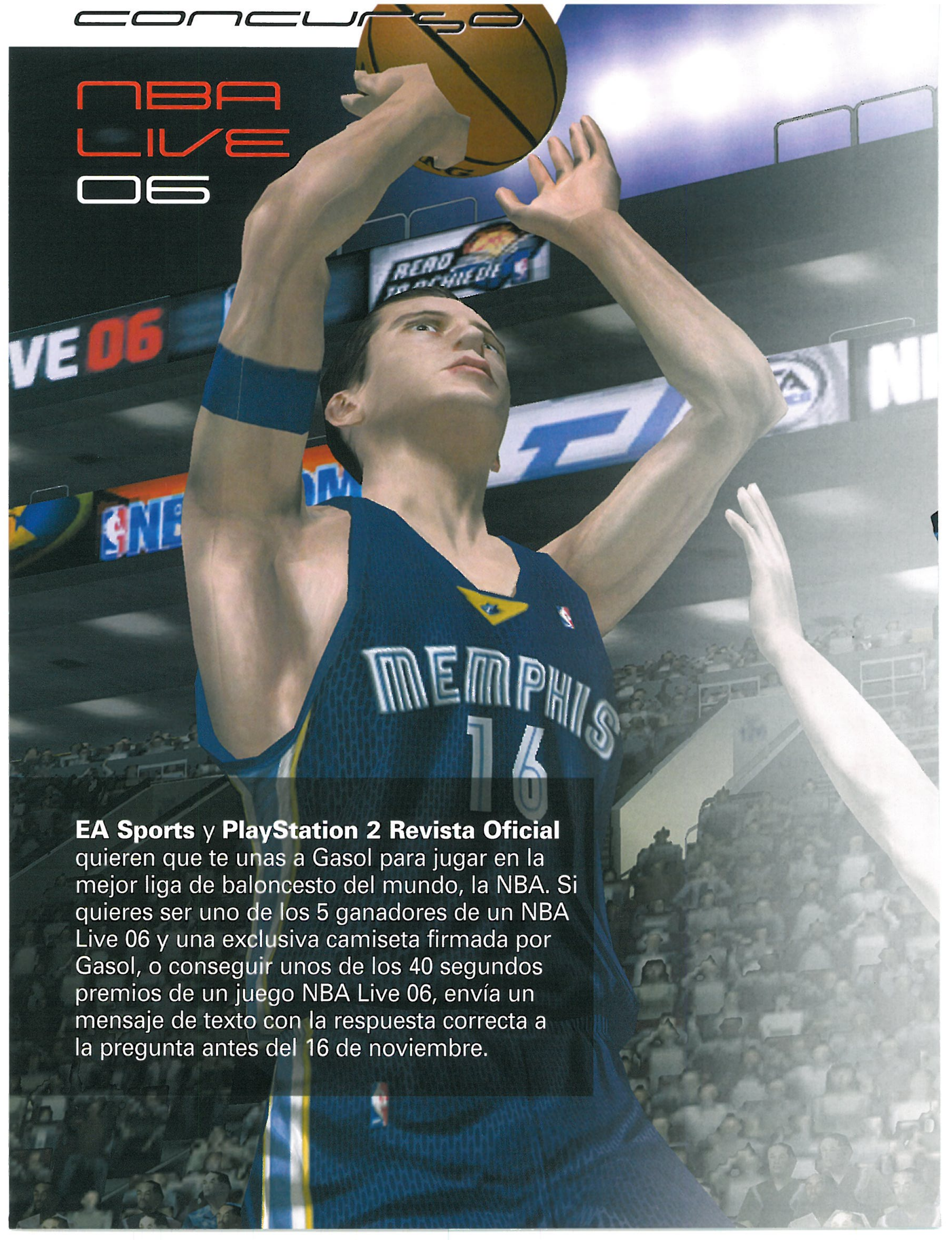
CONCLUSIÓN: Por menos de 30 Euros, podrás transportarte a la edad de oro de los recreativos y disfrutar con mitos de la talla de Operation Wolf, The New Zealand Story o Phoenix. Habria que estar loco para perderse una oportunidad así.



(SOBRE 10)

PlayStation 2
Revista Oficial - España

NBA LIVE 06



EA Sports y **PlayStation 2 Revista Oficial** quieren que te unas a Gasol para jugar en la mejor liga de baloncesto del mundo, la NBA. Si quieres ser uno de los 5 ganadores de un NBA Live 06 y una exclusiva camiseta firmada por Gasol, o conseguir unos de los 40 segundos premios de un juego NBA Live 06, envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la pregunta antes del 16 de noviembre.

ON-LINE
Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: TECLADO USB - HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: EXCELENTE
NÚMERO DE JUGADORES: 2
MODALIDADES ON-LINE: 2

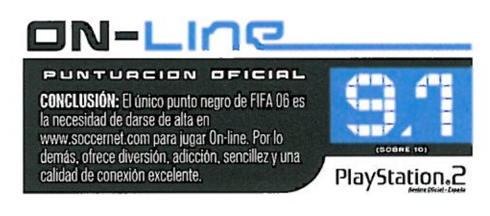
El mayor exponente del deporte On-line en PS2

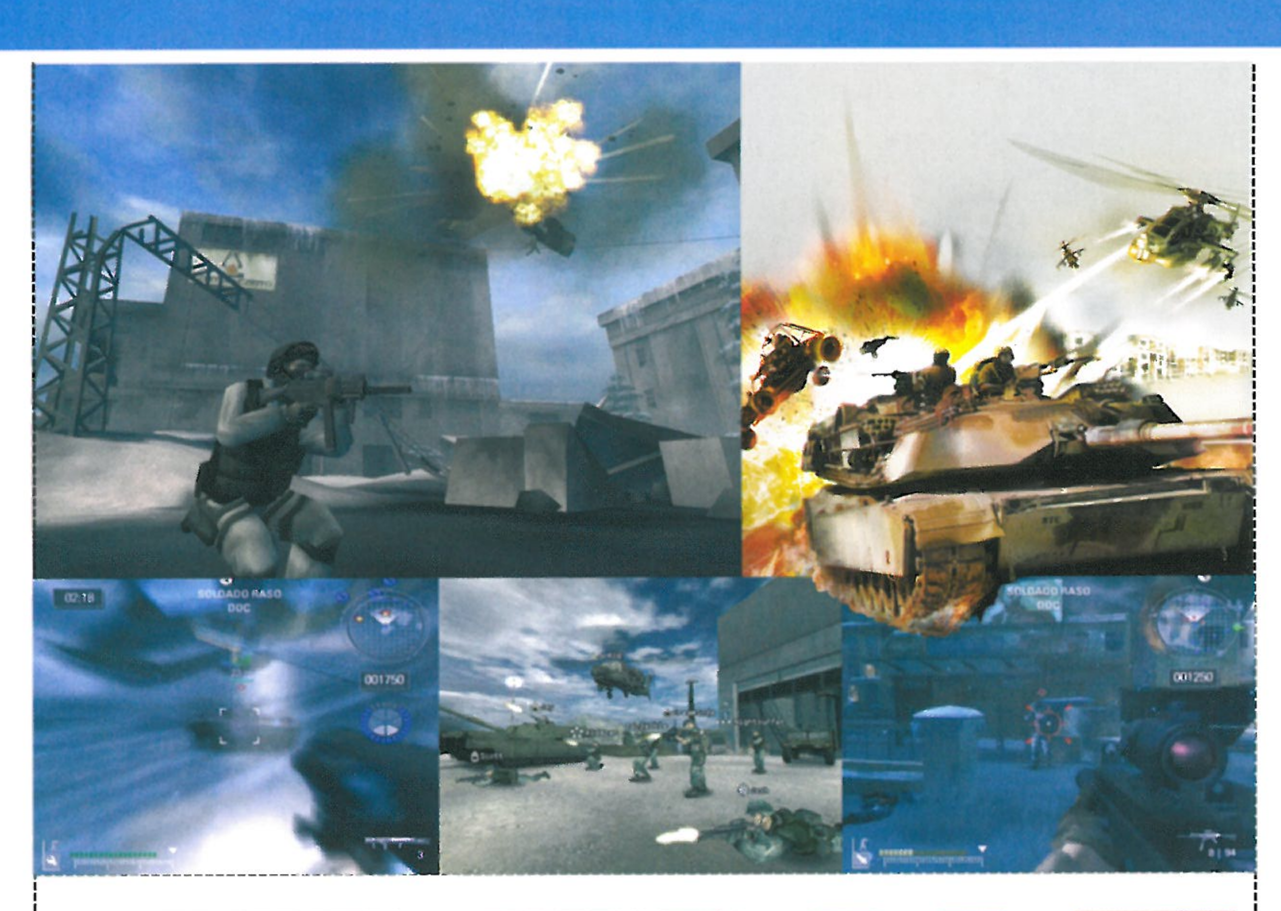
Por tercer año consecutivo, **Electronic Arts** añade funcionalidades On-line a la nueva entrega de su saga, que año a año ha ido mejorando hasta plantarle cara a su eterno rival, *Pro Evolution Soccer*. Al igual que en las últimas ediciones, la calidad de la conexión y la sincronización entre las dos consolas conectadas para jugar un partido resulta excelente, mejorando los pocos fallos que podríamos encontrar en las anteriores versiones. Su nueva jugabilidad, más táctica, capaz de diferenciar claramente a un experto jugador de un auténtico novato, le da una profundidad diferente al juego On-line de *FIFA*, haciéndolo más real y más técnico que cualquier otro título de la saga de **Electronic Arts**. La calidad de las opciones On-line de ***FIFA 06*** es innegable, pero por desgracia, la calidad tiene un precio, y por regla general las compañías no suelen regalar nada. Para jugar On-line a *FIFA* tendremos que darnos de alta en la web www.soccernet.com y, aunque el precio no es demasiado alto (hay que pagar 2 Euros con tarjeta de crédito o aguantar que te acribillen la dirección de e-mail con publicidad) ya es mucho más de lo que piden otras compañías por jugar con sus juegos a través de Internet. Lo que está claro es que el precio a pagar es ridículo en comparación con las horas de diversión On-line que ofrece ***FIFA 06***, sus partidos rápidos (casi instantáneos), sus *lobbies* clasificados por *ranking* y los torneos en los que podremos entrar e incluso organizar a nuestro gusto. ***Doc***



Para poder jugar a FIFA 06 a través de Internet tendrás que darte de alta y pagar por ello tan sólo 2 Euros







BATTLEFIELD 2

La primera «guerra mundial» divertida e inofensiva



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 24
MODALIDADES ON-LINE: 3

El gran éxito de PC llega al fin en versión consola con el modo que tanto éxito ha cosechado entre los jugones de ordenador: el On-line. Después de decenas de *shooters* bélicos en primera persona, **EA** se atreve a innovar con un título que nos permitirá movernos libremente por el escenario, a pie o en cualquiera de los vehículos que encontremos (tanques, aviones, *jeeps*, etc.). Podríamos decir que ***BattleField 2: Modern Combat*** es de los pocos títulos que llegan a mezclar a la perfección un entorno gráfico impecable (gracias a la última versión de *Renderware* de **Criterion**, recientemente adquirido por **Electronic Arts**), un control preciso y ajustado, y una detección de impactos real y suficientemente buena como para mantenernos enganchados durante meses... y un modo On-line que permite partidas con un máximo de 24 jugadores simultáneos. Los trece gigantescos escenarios del modo multijugador permiten una exploración más «vertical» (edificios, altibajos en el entorno). La posibilidad de usar vehículos resulta decisiva en las partidas On-line, y en ***BattleField 2: Modern Combat*** tendremos acceso a nada menos que 30 autos distintos, entre los que encontraremos cuatro diferentes clases de helicópteros, dos tipos de barcas... y lo mejor de todo es que los vehículos nos permitirán cambiar a una perspectiva en tercera persona para facilitar su control. Dada la inmensa carga que tendrán que soportar los servidores de juego, **EA** ha dejado el «trabajo sucio» a los expertos en juego a través de la red de **GameSpy**, que albergarán las multitudinarias partidas para 24 jugadores que tendrán lugar en ***BattleField 2***; de hecho, para jugar On-line no se necesitará siquiera el *login* de **Electronic Arts** que se pide en cualquiera de sus juegos. Entre ***Battlefield 2*** y *SOCOM 3*, los aficionados de los *shoot'em-up* On-line van a tener muchos meses de diversión. ■ ***Doc***

ON
El motor gráfico Renderware es impresionante y la posibilidad de utilizar vehículos es genial; lo mejor es que pueden jugar hasta 24 personas

OFF
Los expertos de la versión del juego para PC tendrán una ligera ventaja con respecto a los «novatillos» que se estrenen con la versión para PS2

TOP ON-LINE




FORMULA 1 2005
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




FIFA 06
COMPAÑÍA: EA SPORTS
MODO ON-LINE INCLUIDO




TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO




RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE#2
COMPAÑÍA: CAPCOM
MODO ON-LINE INCLUIDO




KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.everybodysgolfclub.com
El simulador de golf estrena página web «dual», con contenidos de las versiones **PS2** y **PSP** del juego. Desde ella podrás descargar fondos, vídeos (para **PSP**) ¡y una mascota virtual!





MARVEL NEMESIS

LA REBELIÓN DE LOS IMPERFECTOS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Trucos dentro del menú Opciones.

CARTA DE SOLARA
REIKO

CARTA DE TORMENTA
MONROE

CARTA DE ELECTRA
THEHAND

CÓMICS DE TOMORROW PEOPLE
NZONE

CÓMICS DE LOS 4 FANTÁSTICOS
SavageLand

HEROES OF THE PACIFIC

Introduce los códigos en la pantalla de selección pero ten en cuenta que desactiva la función de autoguardado por lo que no te dejará salvar tus progresos.

ACTIVAR TRUCOS
L1, R2, L2, R3, R1, L3.

DESBLOQUEAR TODOS LOS AVIONES Y MISIONES
Joystick Analógico Derecho Arriba, Joystick Analógico Derecho Abajo, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, L1, Joystick Analógico Derecho Derecha.

DESBLOQUEAR LOS AVIONES JAPONESES
Circulo, R2, L1, L2, Pad Digital Izquierda, Pad Digital Arriba.

MEJORAR LOS AVIONES
L1, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, Joystick Analógico Derecho Derecha, Pad Digital Derecha, Pad Digital Abajo.

MADDEN NFL 06

Selecciona «My Madden», después «Madden Cards» y finalmente «Madden Codes». Introduce cada código para desbloquear la carta correspondiente.

1ST AND 15
2W4P9T

1ST AND 5
2Y7L8B

3RD DOWN
3F9G4J

5TH DOWN
3E9R4V

SUPER BOWL 2006 STADIUM
6L2B9M

DA BOOT
3J3S9Y

EXTRA CREDIT
3D3Q3P

HUMAN PLOW
3H3U7F

SUPER DIVE
3H8M5U

TIGHT FIT
3D8X6T

UNFORCED ERRORS
2Z2F4H

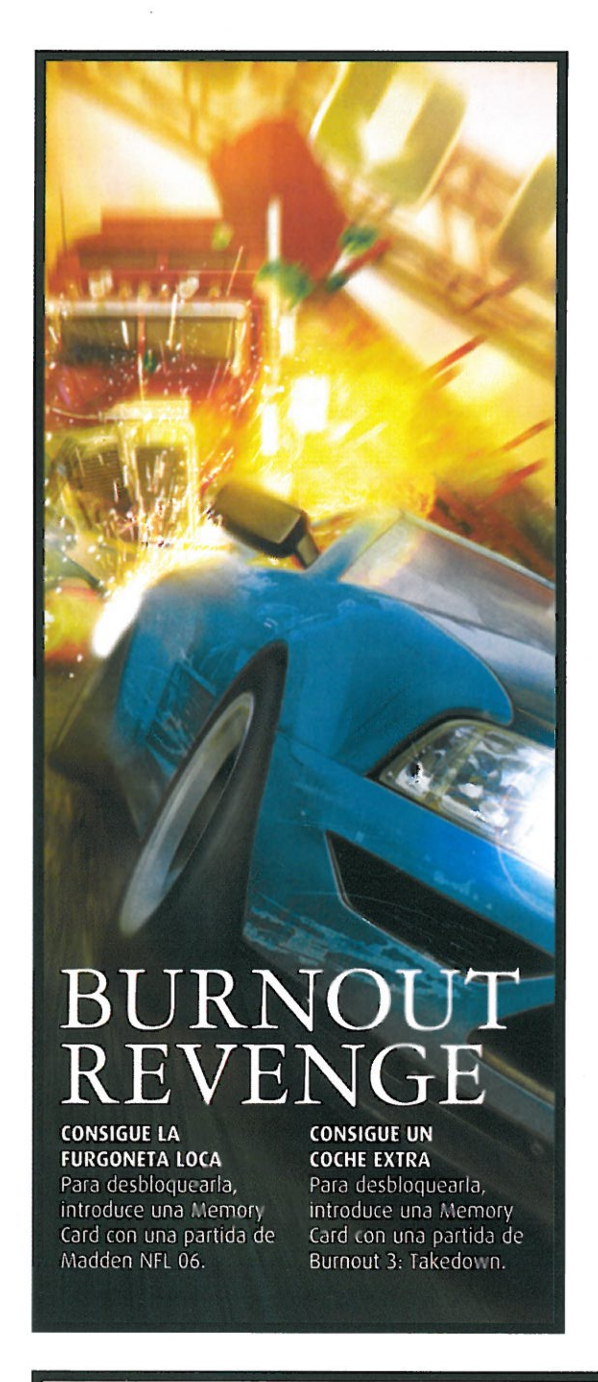
ALOHA STADIUM
5A3P0V

DONOVAN MCNABB GOLD CARD
8Q2J2X

BAD SPOT
N44D6E

BINGO!
J33I8F

COFFIN CORNER
L96U8Z



BURNOUT REVENGE

CONSIGUE LA FURGONETA LOCA
Para desbloquearla, introduce una Memory Card con una partida de Madden NFL 06.

CONSIGUE UN COCHE EXTRA
Para desbloquearla, introduce una Memory Card con una partida de Burnout 3: Takedown.



X-MEN LEGENDS
EL ASCENSO DE APOCALIPSIS

TODAS LAS SECUENCIAS
Pulsa Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda, Start en el menú de review.

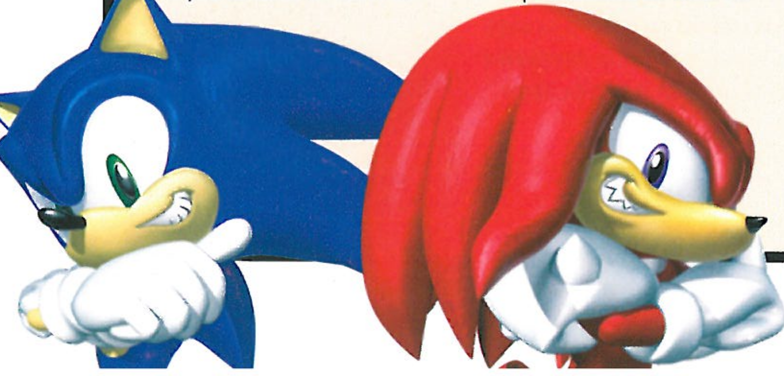
TODOS LOS CÓMICS
Pulsa Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Start en el menú de review.

SONIC GEMS MEGA COLLECTION

SONIC CD

SELECCIÓN DE NIVEL
Pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, X en la pantalla de presentación de Sonic CD.

RÉCORDS DE LOS PROGRAMADORES
Pulsa Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, X en la pantalla de presentación de Sonic CD.



TAILS ADVENTURE

TODOS LOS ITEMS Y TODOS LOS NIVELES COMPLETADOS EXCEPTO EL JEFE FINAL
ADE6 AA2A 51A6 6D13

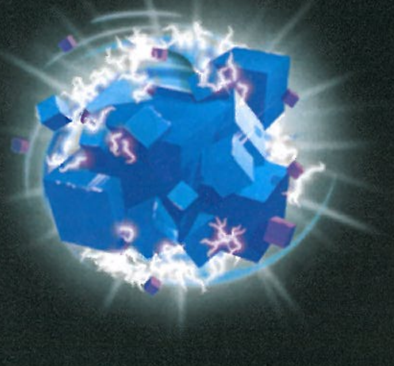
TODAS LAS ESMERALDAS CHAOS
A767 AA3A 58A6 ED16 or D219 54D4 9EA9 D6EE

TODOS LOS OBJETOS Y SELECCIÓN DE NIVELES
ADE7 AA2A 51A6 6D12

TODOS LOS ITEMS EN EL SEGUNDO NIVEL
A2E1 A424 51A1 6D1A

TODOS LOS ITEMS EXCEPTO EL ROBOT
A2F9 A424 51A9 6D19

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

Después de varios años de espera, al fin el género de lucha callejera, los *beat'em-up* de toda la vida, regresan a la actual generación de videojuegos. Pronto volveremos a revivir aquellas sensaciones vividas en los salones recreativos gracias a títulos como *Final Fight StreetWise*, *Beatdown* y *Urban Reign*.

El género RPG está de capa caída en Europa; *Xenosaga II* llegará al fin a nuestro país, pero ni siquiera será lanzado con los textos traducidos al castellano. Por otro lado, tendremos que esperar un año para disfrutar de la versión PAL del esperado *Final Fantasy XII*.

FFVII Advent Children en UMD

Antes que nada me gustaría felicitaros por esta maravillosa revista. Ahí van mis preguntas:
1.- ¿Saldrá el UMD de *Dominion Tank Police* en español?
2.- ¿Hay alguna fecha aproximada para el lanzamiento del UMD de *Final Fantasy VII Advent Children* en España?
3.- ¿Es posible que haya una adaptacion de *Tekken 5* o *Soul Calibur III* para **PSP**?
Javier Sánchez Trejo, vía e-mail.

1.- Aunque el futuro del UMD-Vídeo está lleno de reediciones de una buena cantidad de películas ya publicadas en DVD, no tenemos noticias sobre el lanzamiento de la adaptación al *anime* del manga de Masamune Shirow.
2.- Sony ha anunciado el lanzamiento de la película en su versión UMD en España. Aunque todo parecía indicar que saldría a finales de este año, aún no se ha confirmado la fecha de aparición definitiva.
3.- Teniendo en cuenta la potencia de la portátil de Sony, se podrían realizar cualquiera de las dos adaptaciones que propones, perdiendo algo de calidad visual, aunque Namco no se ha pronunciado aún sobre dichos títulos para PSP. El lanzamiento más inmediato de Namco para PSP será una versión portátil del divertido *Katamari Damacy*.

Final Fantasy XII en España

Soy Moisés, un gran lector de vuestra revista. Os envío este e-mail para preguntaros un par de cosillas sobre algunos juegos:
1.- He oído que sacarán una edición especial de *Resident Evil 4* con extras como, el *Making Of* del juego, una litografía de Ada Wong y la historia de todos los *Resident Evil*, además del juego original. ¿Es esto cierto?
2.- ¿Cuándo saldrá *The Suffering: Los Lazos Que Nos Unen*?
3.- He oído que *Kingdom Hearts 2* saldrá a finales de año. ¿Es verdad? Si no es así, ¿para cuándo está previsto su lanzamiento?
4.- ¿Para cuándo está previsto que salga *Final Fantasy XII*?
5.- ¿Se sabe algo acerca del juego de **PS2** *Narc*?
6.- ¿Sabéis algo de *Metal Gear Solid 3 Subsistence*?
Moisés Santamaría, vía e-mail.

1.- En Estados Unidos parece casi confirmado el lanzamiento de esta versión, pero no parece seguro que vaya a llegar a España.
2.- A finales de octubre se pondrá a la venta la segunda entrega de *The Suffering*, perfectamente doblado al castellano, por cierto.
3.- En Japón saldrá el 22 de diciembre pero en Europa no lo tendremos hasta bien avanzado 2006.
4.- Todo parece indicar que hasta navidades del próximo año no lo tendremos en nuestro país en su version PAL (hasta primavera de 2006 no será lanzado en Japón).
5.- Se sabe que el juego fue programado por Midway y finalizado hace aproximadamente medio año, pero finalmente no llegó a lanzarse en nuestro país en su versión para PlayStation 2.
6.- Lo más importante que incluirá *Subsistence* es un nuevo modo de juego On-line. A través de dicho modo podrán combatir ocho personas simultáneamente, utilizar las clásicas tácticas de la saga para vencer a nuestros oponentes (escondernos en una caja, dejar tirada una revista para entretener a los enemigos...) y hacer uso de los *headset* para comunicarse en tiempo real durante la partida. También incluirá los dos primeros *Metal Gear* aparecidos para MSX/MSX2 y posibilidades de intercambio de datos entre *Metal Gear 3 Subsistence* y el juego de PSP *Metal Gear AC!D 2*.

God Of War en PSP

Hola, me llamo Oliver y me gustaría haceros unas preguntas:
1.- ¿Qué juego es mejor, *TimeSplitters 3 FP* o *KillZone*?
2.- ¿Saldrá algun *TimeSplitters* para la portátil de **Sony**?
3.- ¿Saldrá algún *God Of War* o algo parecido para **PSP**?
Oliver Martínez Pozas, vía e-mail.

1.- *KillZone* es el *shooter* más real y táctico de PS2. *TS Futuro Perfecto* es algo más cómico, más rápido y posee muchos más modos de juego.
2.- Por ahora, el único *shooter* creado para PSP es *Coded Arms*.
3.- Por Internet corre el rumor de que los creadores de *God Of War* estan programando una versión para PSP, pero aún no ha sido ni confirmado ni desmentido.

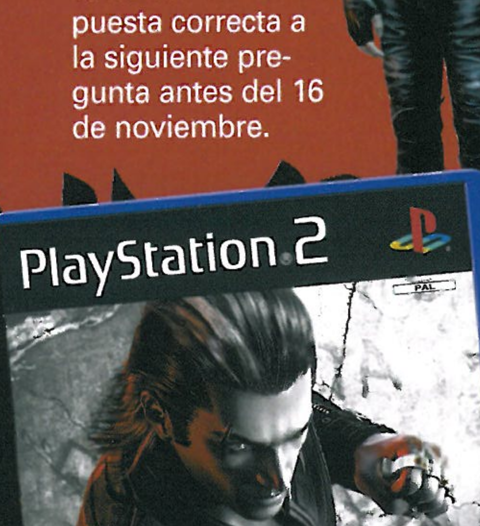
Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a
ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.



BEATDOWN
FISTS OF VENGEANCE



Capcom y **PlayStation 2 Revista Oficial** te invitan a participar en las peleas callejeras más salvajes de PlayStation 2 con Beatdown FOV. Si quieres ser uno de los 20 afortunados ganadores de 1 juego, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 16 de noviembre.



PlayStation 2

BEAT DOWN FISTS OF VENGEANCE

16+

CAPCOM





16+

¿Con cuántos personajes puedes jugar?

A) 110 **B**) 5 **C**) Depende

CAPCOM

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra beatdownps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: beatdownps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de noviembre.

POR MANUEL ARENAS

TECNO

Tecnología a tu alcance

APPLE IPOD NANO

A medio camino entre el iPod Shuffle y el iPod Mini, la mejor combinación de sendos mundos

iPod es ya una parte de la historia de la tecnología aunque para una empresa como **Apple** el éxito del pasado se convierte en una mayor responsabilidad a la hora de ofrecer a los usuarios nuevos diseños más eficientes, compactos e incluso más distinguidos y elegantes si cabe.



¿UN SHUFFLE CON PANTALLA?

A primera vista, **nano** recuerda a un *Shuffle* en lo que al sistema de almacenamiento se refiere, al tratarse de memoria *flash* en vez del tradicional disco duro de la familia *iPod mini*. De todos modos, **nano** integra una diminuta pantalla, así como un sistema de navegación a través de los menús prácticamente idéntico al de los modelos de gamas superiores, pero adaptado a las dimensiones más reducidas de éste.

Además, el acabado es excelente, con una parte trasera de aluminio que ofrece resistencia y rigidez. A pesar de ello, el peso se mantiene en unos notables 42 gramos, suficientes como para que pueda llevarse a cualquier parte sin que suponga una molestia. Eso sí, quien busque la movilidad total posiblemente se sienta más atraído por el Shuffle, con un peso más reducido y que a pesar de no integrar pantalla cumple perfectamente con su cometido como reproductor de audio personal en condiciones donde no es deseable estar pendientes del reproductor de audio digital.

Para conseguir este diseño, los técnicos de **Apple** han tenido que trabajar duro sacrificando características de aquí y de allá. Así, la conectividad es sólo USB 2.0, aprovechando este mismo conector para recargar la batería de Litio con una autonomía de hasta 14 horas. La pantalla, con una buena visibilidad, carece del tamaño suficiente como para ofrecer una experiencia satisfactoria a la hora de ver fotos. Y tal vez debido a su reducido tamaño, las inevitables rozaduras producidas por el uso cotidiano se hacen más patentes que en otros modelos con tamaños superiores. Adquirir una funda desde el primer momento no es una mala idea, aunque sería deseable que el propio *iPod* **nano** incluyese una en el precio base.

En cuanto a los accesorios, aparte de fundas, ya hay propuestas interesantes, como unos auriculares especialmente diseñados para llevar colgando del cuello.

CLAVES

http://www.apple.es

APPLE IPOD NANO

FICHA TECNICA

- Capacidad: 2 GB y 4 GB (memoria flash) / hasta 1.000 canciones
- Pantalla: 1'5 pulgadas LCD
- Autonomía: hasta 14 horas
- Conectividad: USB 2.0 (recarga y sincronización)
- Dimensiones: 9 x 4 x 0'69 cm
- Peso: 42 gramos
- Almacena fotos: sí

«NANO, UN PEQUEÑO GRAN IPOD»

VALORACIÓN

Un buen reproductor de audio digital, con toda la clase, calidad y perfecto acabado de **Apple**. El precio del modelo de 2 GB es realmente muy competitivo, aunque el de 4 GB se acerca demasiado al del modelo de 20 GB de la gama *iPod*. El *Shuffle* de 1 GB está por debajo, aunque la diferencia de precio no es demasiada y hará que muchos usuarios tengan que sopesar muy bien sus necesidades en términos de portabilidad. Entre el modelo de 2 y 4 GB hay unos 50 Euros de diferencia. No es demasiado, pero habrá que plantearse si realmente se van a usar los 4 GB de espacio de almacenamiento para música y datos.

■ PVP-R.: 199€ (modelo de 2 GB), 249€ (modelo de 4 GB)









01. La estética es similar a la del iPod, pero su tamaño es notablemente más reducido.
02. Nano está disponible en dos colores.
03. La pantalla es pequeña, pero ofrece una buena legibilidad y definición. Eso sí, hay que evitar que se arañe.
04. La carga se realiza a través del propio puerto USB 2.0, alcanzando hasta 14 horas de autonomía.

TELÉFONO NOKIA 888

Nokia y el diseñador Tamer Nakisci han presentado un diseño conceptual para el teléfono del mañana, donde su principal característica es la de poder adaptarse a casi cualquier forma gracias a su cuerpo flexible, pantalla igualmente deformable e interfaz adaptada a este tipo de transformaciones morfológicas. Desde una pulsera hasta un cilindro o un rectángulo plegado para ocupar poco espacio. Espectacular es la palabra que mejor lo define.

REPRODUCTOR MP3 DELL DJ DITTY

Dell es capaz de ofrecer productos de calidad a precios excepcionales. El DJ Ditty es uno de ellos. Se trata de un reproductor MP3 con 512 MB de memoria y pantalla informativa. De momento no se encuentra en España, pero no está de más ir preparándose pues tendrá un precio muy competitivo.



CÁMARA SONY DSC-N1

Próximamente Sony tendrá un nuevo modelo *Cybershot*. Con 8 Megapíxeles y pantalla táctil de nada menos que 3 pulgadas, hacer y ver fotos será tarea sencilla. Incorpora memoria interna para hasta 500 fotos así como una óptica *Carl Zeiss* con un *zoom* de 3x óptico. Diseño y funcionalidad todo en uno.



CÁMARA KODAK EASYSHARE P880

Al fin un gran angular en condiciones

Quienes busquen una cámara todo terreno, tienen en **P880** un modelo capaz de capturar desde paisajes hasta motivos alejados gracias a su *zoom* 24-140 mm. Además, su sensor es de 8 Megapíxeles y permite hacer *zoom* mientras se captura vídeo con 640 x 480 puntos de resolución a 30 *fps*. sin límite de tiempo.

PVP-R: 550 €



ROBOSAPIEN V2

Un robot bastante simpático y muy inteligente

Más que un robot, el **Robosapien V2** está pensado para ser un acompañante divertido en los momentos de ocio, o incluso para dar el primer paso al mundo de la robótica. Con una tecnología aplicada en sus orígenes en los satélites de la NASA, **Robosapien V2** es capaz de entretener y divertir gracias a sus más de 100 funciones o su capacidad para coger objetos o hablar. Aunque de momento sólo diga frases en inglés...

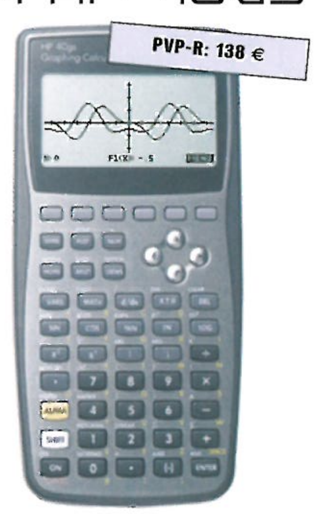


PVP-R: 299€

CALCULADORA HP 40GS

Ideal para cualquier actividad matemática

Las calculadoras científicas de **HP** han gozado siempre de buena reputación. El modelo **40 GS** es un nuevo integrante de esta gran familia de herramientas de cálculo con funciones muy avanzadas, pero a un precio asequible. Incluso integra conectividad USB con el ordenador para poder tener al día todas las operaciones realizadas con la **40 GS**. Ofrece 600 funciones e integra 256 KB de memoria interna.



PVP-R: 138 €

AURICULAR PLANTRONICS EXPLORER 320

Diez horas de autonomía, ergonomía y ligereza

Plantronics siempre está en la vanguardia de la tecnología para auriculares. Este modelo es uno de los más destacados del mercado actual gracias a sus nada menos que diez horas de batería y simplicidad en el diseño sin sacrificar su funcionalidad ni la ergonomía a la hora de usarlo como instrumento para las comunicaciones móviles. Se puede usar en ambas orejas sin más que cambiar la posición del enganche y se controla con facilidad. Compatible con *Bluetooth 1.2*, es fácilmente emparejable con cualquier dispositivo móvil o con llaves *Bluetooth* en el PC.

PVP-R : 41€

TELEFONÍA MÓVIL

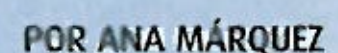
SERIE 75 DE SIEMENS



PVP-R : consultar

Siemens dispone ya de una nueva generación de teléfonos móviles. La serie 75, con una gama completa de soluciones que se adaptan a todas las necesidades y bolsillos. Desde el **AX75** hasta el **SXG75**, pasando por teléfonos intermedios como el **CF75**, el **CX75** o el **SL75**. **Siemens** ha optado en esta ocasión por pantallas TFT de 262.000 colores y cámaras digitales de 1'3 Megapíxeles o incluso 2 en el caso del modelo más alto de gama. El diseño es otro punto clave, con terminales bien acabados y con una estética muy cuidada a partir de los teléfonos de gama media. También se cuenta con innovaciones tecnológicas como el *Push To Talk*, integrado en alguno de los nuevos modelos. 3G es patrimonio del **SXG75** el modelo más caro, aunque los precios son correctos en todos los casos.

POR ANA MÁRQUEZ



MODA

Tendencias de última generación



Sudadera con capucha de algodón en color gris claro. De Pull And Bear para ella.

Camiseta de manga larga y cuello a la caja. De O'Neill para él.

FREESTYLE

Como tú quieras pero siempre cómodo. Pantalones cortos, largos, anchos o estrechos, todo se lleva para hacer deporte, pero si quieres ser el que más goles metas busca tejidos ligeros y que transpiren. Y no te olvides siempre de llevar una sudadera para cuando termines. Evitarás más de un resfriado...



Shorts con cinturilla de goma y cordones. De Quiksilver para él.



Zapatilla fabricada en suave piel combinada con tela impermeable, y suela con tacos redondeados. De Diesel.

Pantalón 3/4 de algodón de talle bajo y cinturilla de goma. De Reebok para ella.

MÁS QUE

Con la Liga ya más que iniciada llegan los dos mejores juegos de fútbol, no pierdas detalle de cómo visten los jugadores dentro y fuera del campo

USA

ESPAÑA

Equipación F.C. Barcelona con costuras compensadas en la espalda y como novedad el color grana para los pantalones.

PROFESIONAL

Si eres un gran aficionado al balompié seguro que eres fan de algún club y te gustaría tener en tu armario la camiseta de su equipación. Son muy técnicas, ultraligeras y están fabricadas en un tejido que ayuda a la regulación de la temperatura. Hay cientos de uniformes y cada temporada tratan de innovar.

Bota Air Zoom Total 90III de Nike ideal para el jugador que va de área a área durante el partido.

Equipación del Real Madrid con nuevos cortes radicales y recupera el cuello polo.

Balón T90 Aerow de Nike con tecnología Geo para maximizar la precisión y la velocidad del lanzamiento.

VIRTUAL

El rendimiento sobre el terreno de juego no se verá afectado por tu indumentaria, pero sí por tu habilidad con el mando. Pro Evolution Soccer 5 y FIFA 06 son los más exigentes juegos futbolísticos y requieren del jugador su concentración para realizar todo tipo de acrobacias futboleras. Pero además, para deleite de los fanáticos del deporte rey en España, ambos títulos incluyen las plantillas actualizadas de la temporada de cada club, así como las equipaciones oficiales de los mismos.



FÚTBOL

Hazme una foto

Apúntate a la última en tecnología móvil y podrás hacer fotos como un fotógrafo profesional. El modelo SX675 de Siemens posee una cámara digital de 2 Megapíxeles y una pantalla de alta resolución que garantiza gran nitidez en las imágenes. Además, también lleva incorporado un GPS y un servicio de navegación preinstalado.



Umbro con el fútbol

Nuevos complementos para los uniformes de los dos porteros del RCD Mallorca, M. Ángel Moya y Toni Prats. Y es que Umbro ha llegado a un acuerdo con ambos deportistas para que lleven durante los partidos de su club y de la selección española las botas y guantes de la firma. El modelo de botas que visten es Xai 4 y el de los guantes Elite X.

Feliz cumpleaños

La firma neoyorquina Tommy Hilfiger cumple 20 años. Fue una de las grandes firmas pioneras en mostrar al mundo, allá por el año 1985, que las prendas de sport también pueden ser elegantes. Así nació el concepto «sportwear» y hoy en día sus diseños pueden ser encontrados en los cinco continentes.

noticias

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú



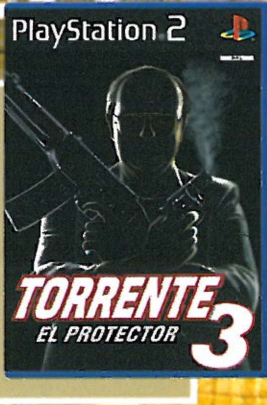
Madrid

Hay tanto que ver y de lo que disfrutar en la capital de España, que harían falta varios tomos para hacer una guía de viajes. PS2 R.O. ha aprovechado el lanzamiento del videojuego Torrente 3 para ofrecerte una ruta de 24 horas por la ciudad



TORRENTE 3 EL PROTECTOR

Esta vez Santiago Segura ha hecho las paces con la capital y ha rodado gran parte de las escenas en lugares emblemáticos de Madrid. PlayStation 2 R.O. te ofrece una pequeña guía que el casposo protagonista seguro no te recomendaría... Torrente qué prefiere, Cibeles o Neptuno...







Algo tendrá Madrid, pese a carecer de playa, para ser escogida por Torrente, el personaje más peculiar del cine español, como telón de fondo de todas sus aventuras. Será que conoce como nadie la famosa expresión que dice eso de «De Madrid, al cielo».

Aprovechando el lanzamiento de *Torrente 3*, el videojuego, **PS2 R.O.** te ha preparado una frenética guía que te llevará durante 24 horas por los lugares más emblemáticos de la capital de España. ¿Te atreves a acompañar a este atípico agente que pone cara y voz al protagonista de tu nueva aventura?

Torrente es de esas personas que jamás perdona un buen desayuno. Para ello nada mejor que disfrutar del chocolate con churros en una de las cafeterías con más solera de la ciudad. Nos referimos a San Ginés, ubicada en el pasadizo del mismo nombre, en pleno corazón de la capital.

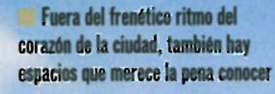
Ahora, prepárate para una mañana cien por cien cultural. Utiliza el metro o el autobús, máxime ahora que gran parte de la ciudad está afectada por obras, para desplazarte al Paseo del Prado. La primera parada, la haremos en el Museo del Prado, una de las pinacotecas más famosas del mundo. Dado que tienes poco tiempo, escoge a tus pintores favoritos. Velázquez, Goya, El Greco, Tiziano, Van der Weyden, el Bosco... Hay para todos los gustos.

Si eres un apasionado de la historia del arte y echas de menos alguna etapa de la pintura en el Prado, no dudes en acercarte al Thyssen, también en el Paseo del Prado o al Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, frente a la estación de Atocha. Los impresionistas, expresionistas

«LA FUENTE DE CIBELES, AL FINAL DEL PASEO DEL PRADO, ES UNO DE LOS LUGARES MÁS EMBLEMÁTICOS»

PLAZA MAYOR

En los alrededores de esta plaza de la capital de España se concentra gran parte del comercio tradicional. Alpargaterías, tiendas de tejidos, cordelerías, sombrererías, establecimientos de *souvenirs* y de artículos religiosos pueblan las calles aledañas a esta construcción de los siglos XVII y XVIII.



Fuera del frenético ritmo del corazón de la ciudad, también hay espacios que merece la pena conocer







De todo un poco

Si quieres hacer compras fuera de los circuitos convencionales de los grandes almacenes, acércate a dar un paseo por los escaparates de los establecimientos de las calles Almirante, Piamonte y Conde de Xiquena, muy próximas a Colón y al metro de Chueca, barrio de la comunidad gay por excelencia. También merece la pena un paseo por el mercado de Fuencarral y por los expositores de zapatos de la calle Augusto Figueroa. Seguro que te cuesta elegir.

y las composiciones abstractas están muy bien representados en estos museos. Si no te has entretenido mucho contemplando obras de arte, quizá tengas tiempo de darte un paseo por el Jardín Botánico antes de comer, un enclave verde que atesora vegetación de todas las partes del mundo.

Para saciar el apetito, nada mejor que dirigirnos en metro hacia La Latina, uno de los barrios más castizos. En la Cava Baja encontrarás varios restaurantes en los que degustar un típico cocido madrileño. Pero si lo que realmente te gusta es el tapeo, estás en el lugar adecuado. Busca el restaurante Juana la Loca, en la Plaza Puerta de Moros. Sus pinchos de tortilla de patata con cebolla caramelizada son un lujo para el paladar. A sólo una parada de metro de La Latina, se encuentra el barrio de Ópera. Date un paseo por los alrededores del Teatro, el Palacio Real y la catedral de la Almudena para después embriagarte de la belleza de los jardines de Sabatini. Para cenar, nada mejor que comprarte un bocadillo de calamares en cualquier taberna de los alrededores de la Plaza Mayor. Por la noche, iluminada, es impresionante. Cualquiera de los bares de copas de sus cercanías te servirán para poner el broche de oro a una completa jornada turística.

«EN LA CAVA BAJA ENCONTRARÁS LOCALES PARA DEGUSTAR EL COCIDO»

Antes de dormir, y para hacer honor a este personaje interpretado por Santiago Segura que tantas carcajadas nos ha robado, desplázate hasta Pirámides y contempla uno de los monumentos más apreciados por nuestro «héroe». Nos referimos al Estadio Vicente Calderón, feudo del Atlético de Madrid.





SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad ..../..../ .../..../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

CINE

Lo mejor de la cartelera

ENTREVISTA

POR ANA MÁRQUEZ



CARLOS GRANGEL

CREADOR DE LOS PERSONAJES

Creador de una de las empresas más importantes en España de cine de animación (**Estudio Grangel**) y con una gran proyección en el extranjero (*Madagascar, Espantatiburones*...), Carlos Grangel ha trabajado junto a Tim Burton para la creación de los personajes de su última película, ***La Novia Cadáver***, y nos cuenta en exclusiva cómo fue la experiencia.

¿Cómo ha sido trabajar con Tim Burton?
Fascinante, con él he aprendido mucho. Además, aunque antes de acudir a nosotros ya llevaba varios años trabajando en la película, me dijo que teníamos total libertad para crear el «estilo global» del filme. Es exigente, pero está abierto a nuevas propuestas.

¿Cuánto tiempo te ha llevado crear La Novia Cadáver?
Aún seguimos envueltos en el proyecto, por el tema del merchandising, la película nos ha llevado dos años y medio.

¿A cuántos personajes has dado forma?
82 en total, unos 20 esqueletos, otros 20 zombis, y el resto, personajes vivos.

¿Qué ha sido lo más laborioso?
El paso del papel a las 3D, es decir la creación del muñeco para el *Stop Motion*. La ropa, las articulaciones...

LA NOVIA CADÁVER

POR BRUNO SOL

Burton hace de la animación, un arte y del cine, magia

Una década después de firmar aquella obra maestra titulada *Pesadilla Antes de Navidad*, Tim Burton ha vuelto a reunirse con Caroline Thompson (guión) y Danny Elfman (música) para crear una nueva película de animación en *Stop Motion*, un encantador y siniestro cuento que cosechó una gran ovación durante su paso por el festival de Cannes.

Mientras el tímido Víctor ensaya en el bosque su ceremonia de boda, introduce el anillo en lo que parece una rama. En realidad, era el esquelético brazo de una muerta, La Novia Cadáver, que intentará convencer a su nuevo esposo de las ventajas de vivir en el Mas Allá. Si existe la justicia, su maravillosa Banda Sonora va a darle a Danny Elfman su primer y merecido Oscar.





LA NOVIA CADÁVER

http://corpsebridemovie.warnerbros.com
http://www.lanoviacadaver.com





Vive la magia de la película, desde tu ordenador

Encontraréis no una, sino dos webs oficiales dedicadas a *La Novia Cadáver*; la española (parca en contenidos) y la americana, una verdadera delicia que va mucho mas allá de los típicos fondos y tráilers. Navegando por ella encontrarás juegos, contenidos ocultos, las canciones de Danny Elfman e información acerca de los personajes.

POR ISABEL GARRIDO

MATCH POINT

Woody Allen dirige, sin protagonizar, una agria historia



TÍTULO ORIGINAL: MATCH POINT
DIRECTOR: WOODY ALLEN
GUIÓN: WOODY ALLEN
REPARTO: JONATHAN RHYS MEYERS, SCARLETT JOHANSSON, EMILY MORTIMER, MATTHEW GOODE, BRIAN COX, PENELOPE WILTON
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: ON PICTURES

Woody Allen quiere enseñarnos que en la vida todo es cuestión de suerte, lejos de la típica moralina sobre que el esfuerzo y el talento tienen su recompensa. Vuelve a reírse del amor y del desamor, pero con un toque áspero y seco que no arranca tantas risas como en sus comedias más veneradas. Allen no protagoniza ***Match Point***, aunque aspectos como los agudos diálogos o la composición en cuadro de algunos planos, donde se mueven siguiendo una perfecta coreografía los actores, denotan sin duda su particular estilo de escribir y dirigir. La película ha sido rodada íntegramente en el Reino Unido, por primera vez Allen no graba ni un solo plano en su adorada Nueva York.

WALLACE & GROMIT

La maldición de las verduras



TÍTULO ORIGINAL: WALLACE Y GROMIT THE CURSE OF THE WERE-RABBIT
DIRECTORES: NICK PARK Y STEVE BOX
GUIÓN: NICK PARK, STEVE BOX Y MARK BURTON
REPARTO: (ANIMACIÓN, VOCES EN VERSIÓN ORIGINAL): PETER SALLIS, RALPH FIENNES, HELENA BONHAM-CARTER
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU. Y REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR: UIP (UNITED INTERNATIONAL PICTURES)

Derroche de paciencia en tiempos de tecnología digital, para el estreno en cine de las aventuras de Wallace y Gromit. La producción vuelve a recurrir a la plastilina para crear 40 personajes que mantienen el espíritu que encandila a los seguidores de las historias cortas de Wallace y Gromit. Pero como afirma Steve Box «no tenemos prejuicios contra las otras técnicas de animación», con lo que se recurrió al equipo de **The Moving Pictures Company** para crear ciertos efectos que junto con la famosa «plastilina» consiguen un cóctel explosivo. Además, la historia aguanta perfectamente el formato «largometraje» sin desmarcarse del tono de los cortos más memorables de Wallace y Gromit.

BOOGEYMAN

La puerta del miedo



TÍTULO ORIGINAL: BOOGEYMAN
DIRECTOR: STEPHEN KEY
GUIÓN: ERIC KRIPKE, JULIET SNOWDEN Y STILES WHITE. BASADO EN UN ARGUMENTO DE ERIC KRIPKE
REPARTO: BARRY WATSON, EMILY DESCHANT, SKY MCCOLE BARTUSSAK, TONY MUSSET, ANDREW GLOVER
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES

La puerta a la que se refiere el título es la del armario de nuestra habitación... aunque una vez vista la película también se nos quitarán las ganas de mirar debajo de las camas. Lo mejor de esta película de terror son los sustos, infatigables y numerosos como para mantenernos todo el metraje en vilo. Lo peor es que se trata de una historia demasiado simple, que se estira y se estira, por lo que para algunos paladares exigentes, al final, terminará rompiéndose. La historia ha sido rodada en Nueva Zelanda y las localizaciones juegan un papel importante para crear un ambiente en el que es mejor, como sucede en las de miedo, que no llegue la noche.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Aquí tenéis un póker de propuestas, algunas realmente originales



El candoroso Elijah Wood se convierte en un hooligan, bajo la batuta de una directora alemana. Tendrás que verlo para creerlo.

www.greenstreethooligans.com



La primera Guerra del Golfo es el escenario de la nueva película de Sam Mendes, una de las favoritas a los Oscar del próximo año.

www.jarheadmovie.com



Si Curtis Hanson pudo hacer de Eminem un buen actor... ¿Qué podrá hacer Jim Sheridan (Mi Pie Izquierdo) con el rapero 50 Cent.?

www.getrichordietryingmovie.com



Disney (bajo su filial Touchstone) produce esta recreación, para todos los públicos, de la vida del mejor amante del mundo: Casanova.

casanova.movies.com

DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa



Las maquinaciones de Palpatine arrastrarán a Anakin al Lado Oscuro

Por Bruno Sol

STAR WARS EPISODIO III
LA VENGANZA DE LOS SITH

Máxima calidad de imagen y sonido, y algunas sorpresas

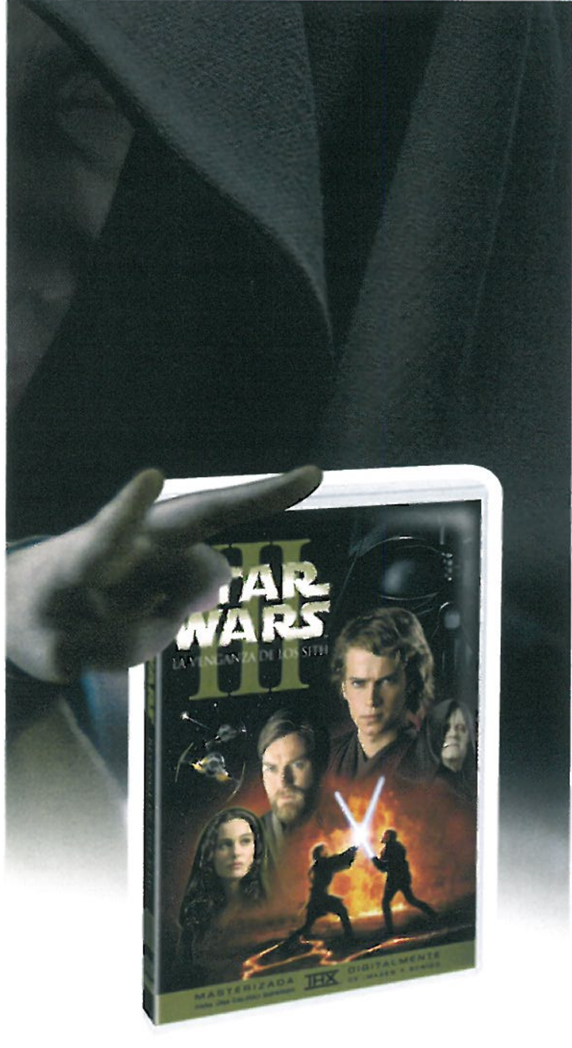
Aún no se han apagado los ecos del arrollador éxito de taquilla del ***Episodio III*** y ya tenemos aquí la edición DVD, para la que George Lucas ha guardado algunas sorpresas, además de ofrecer la más alta calidad de imagen y sonido que el formato DVD puede ofrecer (no en vano, la película se rodó con cámaras digitales). De las seis escenas eliminadas que se han incorporado, una resultará especialmente emotiva para los *fans* de la saga: la llegada de Yoda al planeta *Dagobah*. De todas formas, Lucas no necesitaba añadir metraje extra a una película de por sí sensacional, a la altura de *El Imperio Contraataca*. Oscura y espectacular, violenta y trágica, ***La Venganza De Los Sith*** narra la destrucción de la Orden *Jedi* a manos del *Sith* Palpatine, y cómo aquel que debía traer el equilibrio a la Fuerza, Anakin Skywalker, es seducido por el Lado Oscuro, transformándose en Darth Vader.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

DVD#1: comentarios de audio de Lucas, McCallum, Coleman, Knoll y Guyett.

DVD#2: 6 escenas eliminadas; tres documentales;





DIRECTOR: GEORGE LUCAS
REPARTO: EWAN MCGREGOR, NATALIE PORTMAN, HAYDEN CHRISTENSEN, SAMUEL L. JACKSON
GÉNERO: ACCIÓN / CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENT.
TIPO DE DVD: 2 DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1 EX), CATALÁN (2.0 SURROUND).
P.V.P.: 23,95 EUROS

15 *featurettes*, extraídos de la web de *SW*; vídeo musical; tráilers, *teaser* y *spots* de TV; pósters y campaña de publicidad; galería inédita de fotos de producción; tráilers de *SW Battlefront II* y *SW Empire At War*; enlaces a la web.

VALORACIÓN: 5/5

Magistral colofón para una trilogía inferior a la original, pero repleta de secuencias memorables. Ahora, con las seis entregas ya en DVD, ya sólo queda esperar al 2007 (cuando se comercialice la tan rumoreada edición 30 Aniversario *SW*), aunque ya será en formato Blu-Ray o HD-DVD.

Por Isabel Garrido

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

La invasión de Spielberg llega a los hogares

La película de Spielberg que recrea la obra de H.G. Wells, con guión de David Coepp, llega al mercado doméstico en edición sencilla y otra especial limitada con dos discos. El largometraje que el director de *Encuentros En La Tercera Fase* basa en gran medida en unos pulcros efectos especiales, no se apreciaría sin todo lo mejor de una edición digital (sinceramente, la interpretación de Cruise no es suficiente). El sonido 5.1 dejará estupefacto a los «espectadores-de-sillón» cuando los trípodes parezcan saltar de la pantalla para alterar la vida de toda la familia. Justo como el propio Ray (Tom Cruise) y su prole. Incluso sin el disco de extras de la edición especial, donde se explican muchos detalles de producción, resultará una experiencia inolvidable.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

En la edición especial un disco con todos los secretos de producción, y muchos testimonios, incluyendo familiares directos del propio H.G. Wells. Para curiosos y mitómanos.

VALORACIÓN: 5/5

Un regalo perfecto de cara a las Navidades que se nos adelanta un poquito. La calidad del producto hará que muchos se den un capricho.

TOM CRUISE
LA GUERRA DE LOS MUNDOS

DIRECTOR: STEVEN SPIELBERG
REPARTO: TOM CRUISE, MIRANDA OTTO, TIM ROBBINS, DAKOTA FANNING Y JUSTIN CHATWIN
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9 (EDICIÓN SENCILLA) 2 DVD 9 (EDICIÓN ESPECIAL)
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS

P.V.P.: 20,95 EUROS EDICIÓN SENCILLA - 23,95 EUROS EDICIÓN ESPECIAL

■ La animación de los trípodes es uno de esos momentos que encoje el alma al espectador

■ Un agente secreto a la americana

XXX ESTADO DE EMERGENCIA

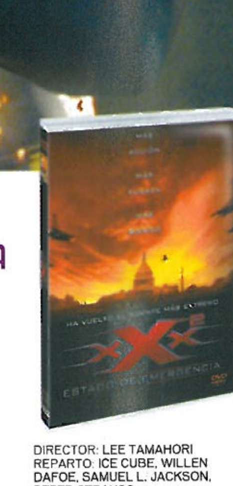
por Isabel Garrido

Mucha acción y típico humor de héroe sobrado

Ice Cube sustituye a Vin Diesel en la segunda parte de *xXx*, una especie de espía yanqui que quiere darle la réplica, de alguna manera, al finolis 007. Todos los modos e inventos que utiliza el agente *xXx* son mucho más exuberantes e hiperbólicos que los del británico: seña inconfundible del imperio de la hamburguesa. Aventura de explosiones que derrocha presupuesto en pagar a actores como Samuel L. Jackson o Willem Dafoe.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Comentarios de los responsables, tres escenas eliminadas, Making Of, etc.

VALORACIÓN: 4/5
Película típica para ver en una tarde de domingo.



DIRECTOR: LEE TAMAHORI
REPARTO: ICE CUBE, WILLEN DAFOE, SAMUEL L. JACKSON, PETER STRAUSS
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 19,99 €


■ El tipo más duro de Hollywood también se dejó ver en alguna que otra comedia

por I.G.

NO SOMOS ANGELES

Una de las pocas comedias protagonizadas por H. Bogart. Ágil y entretenida, con guión de Ronald MacDougall, está basada en una obra de teatro de Albert Husson. Además de Bogart, un jovencísimo Peter Ustinov y Basil Rathbone.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Inexistentes.

VALORACIÓN: 4/5
Para melancólicos de las películas en blanco y negro de los años 40 y 50. Comedia blanca pero con mucha clase.

DIRECTOR: MICHAEL CURTIZ
EPARTO: HUMPHREY BOGART, ALDO RAY, PETER USTINOV
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 14,95 €


■ Una Scarlett Johansson muy enamorada está a punto de tirarlo todo por la borda

por I.G.

A GOOD WOMAN



Helen Hunt vuelve a demostrar que es una gran actriz digna de un Oscar que ya tiene (o dos, o tres) al interpretar a la Sra. Erlynne de la obra de Oscar Wilde, *El abanico De La Sra. Erlynne*. Deliciosa coproducción europea.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Fichas y filmografías. Un apartado muy escaso.

VALORACIÓN: 4/5
La recreación que se hace de los años 30 en la película, bien vale su versión digital.

DIRECTOR: CHARLES SHYER
REPARTO: HELEN HUNT, SCARLETT JOHANSSON, ROGER HAMMOND
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO, FRANCIA, ESPAÑA
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 19,99 €

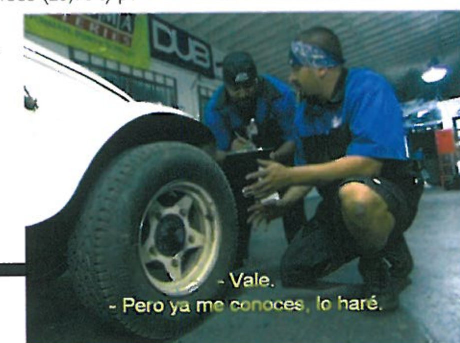


HAY NOVEDADES EN LA GALAXIA...

Con motivo del lanzamiento en DVD, el próximo 2 de noviembre, de *Star Wars Ep III: La Venganza De Los Sith*, **20th Century Fox H.E.** prepara unas cuantas sorpresas para los seguidores de la saga galáctica. El 23 de noviembre podréis encontrar el segundo y último volumen de *Star Wars Clone Wars*, donde se narra cómo Anakin Skywalker pasó de ser un *padawan* a convertirse en un caballero *Jedi* y los hechos inmediatamente anteriores al *Episodio III* (explica, por ejemplo, a qué es debida esa persistente tos del General Grievous). Ese mismo día se comercializará una nueva edición de la trilogía clásica *Star Wars*, bautizada como *SW Family Pack*, más económica (39,95€) porque carece del DVD de extras, y con un nuevo diseño de caja, que reproduce el cartel de *SW Una Nueva Esperanza*.

LOS MAESTROS DEL TUNING, EN DVD

Todo un habitual de los programas de «Zapping», *MTV Tuning* (*Pimp My Ride*) es ya un programa de culto, un *reality show* donde el rapero Xzhibit, con la ayuda de los mecánicos, chapistas y tapiceros de *West Coast Customs*, tunean los coches más destrozados hasta convertirlos en verdaderas maravillas sobre ruedas. El 16 de noviembre podréis llevaros a casa la 1ª Temporada (23,95€) por cortesía de **Paramount H.E.**











La paupérrima edición sencilla carece de los geniales extras de la edición coleccionista

por Bruno Sol

STEAMBOY

Una auténtica superproducción con el sello de Katsuhiro Otomo

El creador de Akira (el manga/*anime* que sirvió de punta de lanza al cómic japonés para introducirse en occidente) necesitó una década de trabajo y 22 millones de dólares de presupuesto para llevar a los cines su siguiente largometraje de animación: ***Steamboy***. Aquí pasó prácticamente desapercibida (es lo que tiene estrenarla en verano, sin promoción, y en tres cines mal contados), pero la magia del formato DVD nos ha permitido descubrir una verdadera obra maestra, en la que Otomo vuelve a dejar patente su perfeccionismo y su amor por la tecnología. ***Steamboy*** es una fantasía retro-futurista (sofisticados ingenios que funcionan con la tecnología de siglos pasados, como el vapor o el carbón), un género al que ya recurrió Otomo durante su participación en los filmes *Memories* y *Robot Carnival*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

La edición de coleccionista incluye dos documentales, una entrevista a Otomo, estudio del paisaje en multipantalla... Además ofrece un manga, un libro de bocetos de 166 páginas y 10 postales.

VALORACIÓN: 5/5

Steamboy no causará tanto impacto como Akira en su época, pero es una absoluta delicia para la vista. No te cansarás de verla.

«LA EDICIÓN COLECCIONISTA DE STEAMBOY INCLUYE UN MANGA Y UN LIBRO DE BOCETOS DE 166 PÁGINAS»

DIRECTOR: KATSUHIRO OTOMO
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
DISTRIBUIDOR:
SONY PICTURES HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9 (ED. SENCILLA)
2 DVD-9 (ED. COLECCIONISTA)
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO Y JAPONÉS (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, ITALIANO
P.V.P.: 19,95 € (ED.SENCILLA)

POR NATALIA MUÑOZ

CÓMIC & MERCHANDISING
Universos alternativos



GUIÓN: BRIAN MICHAEL BENDIS
DIBUJANTE: MARK BAGLEY
EDITORIAL: PANINI COMICS
P.V.P.: 3 €

ULTIMATE SPIDERMAN

La proliferación de películas basadas en superhéroes ha significado sin duda un importante impulso para el mercado del cómic. Tal vez este sea uno de los motivos que han llevado a **Marvel** a crear las series «Ultimate» para dar un aire modernizado a algunos de sus personajes más carismáticos. Spidey fue el primero en renovarse en el cómic y ha sido el pionero en contar con un videojuego basado en su nueva imagen, más joven y estilizada. En España la serie regular, actualmente distribuida por **Panini** de forma mensual, supera ya las cuarenta entregas.



GUIÓN: ROB REGER
DIBUJO: BUZZ PARKER Y ROB REGER
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL
P.V.P.: 11,95 €

EMILY
EL LIBRO SECRETO DE LAS COSAS EXTRAÑAS

Este tomo lujosamente encuadernado es como la propia Emily: pequeño, misterioso y con un aire entre encantador e inquietante. Todo el libro está ilustrado sólo con los colores blanco, negro y rojo, lo que unido a su cuarta tinta invisible le conforman un acabado único y una estética de lo más original. Sus escasos textos dan muestra de la particular filosofía de este personaje que nació como motivo de camisetas, bolsos y *merchandising* de todo tipo y que pronto contará con una película que combinará animación e imagen real. Emily puede que sea pequeña, pero piensa a lo grande.

CÓMICS DE IMPORTACIÓN

MARVEL NEMESIS

Aunque **Panini** aún no ha confirmado su lanzamiento en España, no podíamos dejar pasar un excepcional caso en el que ha sido el videojuego antes que el cómic. Todo parte de la colaboración entre **Electronic Arts** y **Marvel** donde superhéroes de la talla de *Spiderman* se enfrentan a *Los Imperfectos*, un grupo de personajes creados específicamente para la ocasión.



Por Bruno Sol

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Aunque Tim Burton cuenta con miles de *fans* repartidos por todo el mundo, los japoneses son sus seguidores más furibundos, especialmente cuando se trata de *Pesadilla Antes De Navidad*. Pensando en ellos, la editorial **Kodansha** adaptó al manga este clásico animado, sin traicionar por ello los diseños de Burton. Este cómic, obra de Jun Asuga, acaba de salir en EE.UU. y se ha convertido en pieza codiciada por mitómanos y coleccionistas.





RESIDENT EVIL 4

Coincidiendo con la llegada a **PS2** de la cuarta entrega de *Resident Evil* (de la que os ofrecemos un detallado análisis en este mismo número) **NECA** lanza una línea de figuras basadas en el juego. En esta primera serie encontramos a Leon S. Kennedy, protagonista de la aventura disponible en dos versiones; Ada Wong, la misteriosa heroína que ya debutó en *Resident Evil 2*; el aterrador Chainsaw Granado y otro villano, Verdugo, imposible de derrotar en el juego hasta que encuentras su *kryptonita* particular...

VERDUGO

23 centímetros de alto.
Cola flexible de más de 25 centímetros,
Hombros, torso, garras y rodillas articulados.
Bíceps, muñecas y tobillos giratorios.

CHAINSAW GRANADO

Cuello y torso articulados.
Equipado con una motosierra.

LEON S. KENNEDY

Cuello y hombros articulados.
Bíceps, muñecas, cintura y tobillos giratorios.
Cuchillo extraíble de la vaina que lleva al pecho, dos granadas explosivas verdes, un *kit* de primeros auxilios y una pistola.
(La edición con camiseta incluye además un subfusil, una escopeta y una granada incendiaria verde).
(La edición con chaqueta incluye además lanzagranadas y una granada cegadora azul).

ADA WONG

Cuello y muslo derecho articulados
Bíceps y muñecas giratorios
Pistola y Tommy Gun

POR ANA MÁRQUEZ

MÚSICA

La actualidad musical al completo



ELLAS LLEVAN LA VOZ CANTANTE

Lucía Martínez y Leonor Watling son las voces femeninas que más darán que hablar en los próximos meses, ambas son la cara y la voz de su grupo y cada una, a su manera, interpretan las letras de sus canciones con un sonido muy personal

Miranda Warning

Lucía nos cuenta cómo después de tres años afronta su regreso con Lugares Que Esperan

¿Cómo habéis vivido durantes estos tres años de silencio?
Realmente no ha sido tanto tiempo, al año siguiente de publicar el segundo álbum ya teníamos perfilado un nuevo álbum pero nuestra discográfica cerró. Así que nos pusimos a componer y a grabar hasta que otra compañía llegara... Hemos estado fuera de los medios de comunicación, pero no hemos estado parados.
Es decir, ¿habéis hecho vosotros solos el disco?
Sí, la compañía ha intervenido poco en la producción musical. Tuvimos que compaginar la grabación con trabajos temporales para poder terminar el disco. Hemos pasado momentos duros pero nunca hemos llegado a pensar en tirar la toalla.
¿De ahí el título del disco? *Lugares Que Esperan*.
Lugares Que Esperan se refiere a esos sitios en los que te sientes como en casa y para nosotros nuestra casa es la música. Siempre hemos confiado en que regresaríamos a este mundo y claro, por circunstancias, hemos tenido que esperar un poquito para ello.
Ha cambiado *Miranda Warning* en algo desde Despierta (disco debut).
Digamos que este tercer disco es realmente *Miranda Warning*, nadie externo al grupo ha modificado ni una sola nota o un acorde de las canciones. Es un trabajo más personal al que le hemos dedicado todo el tiempo del mundo y eso se nota.
¿De ahí que os hayáis alejado de vuestro estilo inicial pop británico?
No ha sido intencionado, *Wake Up* fue todo un éxito y no renegamos de ello, pero tampoco queremos cerrar los ojos a otros estilos. De hecho esta vez hemos incluido sonidos de *bossanova*, en otros temas hemos tirado más de acústicos, en otros de electrónica o de guitarras eléctricas. Es un disco más versátil.
El nombre del grupo (nombre que recibe la ley al derecho a permanecer en silencio cuando se es detenido), siempre incluís canciones en inglés... ¿Por qué tanto flirteo con el mundo anglosajón?
Porque el pop británico ha sido nuestra mayor influencia. Además es un idioma que suena más natural, las palabras son muy fáciles de encajar, hay cantidad de monosílabos que siempre van

LUGARES QUE ESPERAN

Después de dos discos de éxito y una ausencia de tres años, Miranda Warning enriquece su característico estilo pop británico con sonidos de bossanova, de baladas e incluso electrónicos. Un trabajo muy versátil y cuidado que suena diferente.



JUEGO PARA TRES

La madrugada del pasado 1 de septiembre, Lucía y los demás componentes de Miranda Warning fueron a por su PSP a su ciudad natal, Alicante, y llegaron a la entrevista todo orgullosos mostrándonos la portátil y contándonos sus impresiones sobre la pequeña gran delicia de Sony.

bien... Para que una canción en español suene natural hay que currárselo muchísimo. Pero hemos evolucionado, hemos cogido el tranquillo e incluso ahora nos gustan más las canciones en castellano. Aunque hemos vuelto a incluir un canción en inglés...

¿De qué suele hablar Miranda Warning?

De sentimientos con cierta ambigüedad, para que quien escuche las canciones saque sus propias conclusiones.

¿Os preocupa la respuesta del público?

Sí, porque así nos seguirá apoyando nuestra discográfica para posibles nuevos discos. Pero nuestra gran preocupación ya ha desaparecido, que era ver editado este disco. Comercialmente puede que fracasemos, eso nunca se sabe, pero profesionalmente nos sentimos más orgullosos de *Lugares Que Esperan* que del disco de oro de nuestro primer trabajo.

Marlango

Sigue en la gran pantalla y repite con el formato audio, Leonor Watling parece ideal pero nos desvela su lado más imperfecto

Música como la que hacéis es poco frecuente en nuestro país y además las letras están en inglés, ¿vuestro público objetivo está fuera de nuestras fronteras?

No, para nada, simplemente sentimos la necesidad de hacer canciones, y así es como nos salen.

¿En qué se inspira Marlango?

No sé, la inspiración si existe es constante y tiene que ver más con la necesidad de quitarte de encima una sensación.

Al escribir las canciones, ¿les creas un personaje?

Puede que alguna canción esté influenciada por un personaje que esté interpretando en ese momento, pero te aseguro que no lo hago de manera intencionada.

Apenas ha pasado un año de vuestro primer trabajo y ya sacáis un nuevo disco.

Ha sido un año muy intenso y todo lo que nos ha sucedido ha sido causa de festejo. Teníamos muchas cosas que contar y que celebrar, por qué esperar más tiempo si tenemos buenas ideas.

Si ha sido un año perfecto, ¿por qué llamáis a este disco «Imperfecto»?

Porque en realidad nada es perfecto. Es la obsesión de querer hacer todo bien, pero como humanos que somos cometemos errores. Y ahí es cuando surge la creatividad, cuando tienes un problema se activa la audacia.

Marlango es 100% artesanía musical, ¿rechazáis la música electrónica?

Preferimos lo tradicional, la máquina de escribir al ordenador, el vinilo al CD... Somos bastante románticos. Pero también hay que utilizar todo lo que tienes a tu alcance para que quede bonito, aunque no sea perfecto.

¿Os gustan más tiempos pasados?

Sí, pero vistos desde ahora. El soul, el cabaret, el blues, son sonidos que nos gustan mucho.

¿El mejor lugar para escuchar Automatic Imperfection?

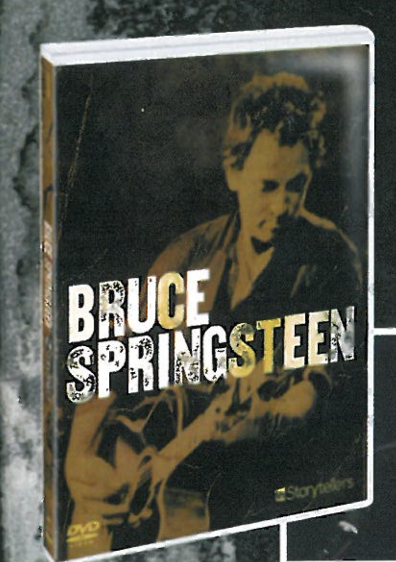
El anterior disco era más nocturno, de atmósfera, y éste ofrece más libertad para que cada cual elija su momento *Automatic Imperfection*. Pero me encantaría que la gente nos escuchara en un teatro, es el escenario que mejor representa a *Marlango*.



AUTOMATIC IMPERFECTION

Es inevitable, sus canciones te trasladan a tiempos pasados, a un cabaret, a un bar de música negra... Y esta vez con una voz mucho más melódica.

BRUCE SPRINGSTEEN
STORYTELLERS



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, ALEMÁN, FRANCÉS, ITALIANO, HOLANDÉS
SONIDO: PCM ESTÉREO / DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: SONY BMG





El «Boss» revela a su público los secretos de sus canciones favoritas en un cara a cara a tumba abierta y sin pelos en la lengua...

Cultivando con el mimo de siempre su imagen de estrella del *Rock* concienciada y cercana, el héroe de New Jersey pone en circulación esta grabación, realizada para el canal de TV por cable VH1, y emitida este mismo año, en la que, con la sola ayuda de su guitarra, un piano, un escenario mucho más que sobrio, y una iluminación minimalista, acomete una selección de ocho canciones (*Nebraska, Thunder Road, Devils & Dust*...), claramente representativas de ciertos momentos clave de su carrera, cuyas génesis, particularidades y anecdotarios son prolijamente explicadas «in person» por el propio artista que, además, entabla un diálogo directo (y francamente relajado) con los encantadísimos *fans*, que ven así cumplido el sueño de plantear al ídolo sus dudas, preguntas, comentarios y sugerencias variadas. Un agradable experimento que, dado su origen televisivo, seguro deparará próximamente nuevas y apetecibles novedades.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

No existe capítulo de «Extras» propiamente dicho

VALORACIÓN: 3/5

Efectivo tanto en las distancias largas (grandes auditorios, bandas multitudinarias...) como en las cortas (locales reducidos, formato acústico...), el Jefe hace gala una vez más de su conocida campechanía proletaria enfrentando con sencillez y elegancia esta insólita propuesta. Sus lecturas en crudo, prácticamente desnudas de ornamentación instrumental, de un puñado de canciones consideradas unánimemente clásicos mayores de la Música Popular, resultan todavía más sinceras y conmovedoras que en sus versiones originales... Máxime, teniendo en cuenta la avalancha de información inédita (y altamente reveladora) que se va desgranando sobre el siempre enigmático proceso creativo que conduce al nacimiento de una canción. Además, comentarios políticos, recuerdos, chistes y confidencias, que convierten el documento en «algo más» que el típico reportaje de concierto. Y sin aditivos ni colorantes...

COMPACT-DISC
LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO

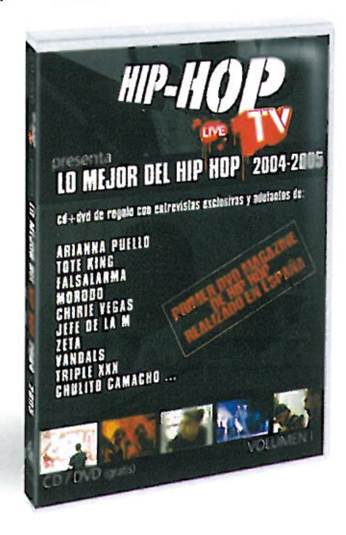
AC / DC
BACK IN BLACK
EPIC

Lujosa re-edición (se incorpora DVD de regalo con los 5 *videoclips* del álbum, uno de ellos inédito) del mítico disco de reaparición de los australianos tras el trágico fallecimiento de su carismático cantante Bon Scott, sustituido a la sazón por el entonces casi desconocido Brian Johnson, que superó la durísima prueba con sobresaliente, añadiendo otra serie de furibundos clásicos *Hard-Boogie* a la historia del *Rock*: *Hells Bells, Back In Black, R'n'R Ain't Noise Pollution*... Obra maestra.





El popular «hip-hopero» Dobleache en plena entrevista



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL (ENTREVISTAS EN INGLÉS)
SONIDO: ESTÉREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑIA: EL DIABLO-GRAN VÍA MUSICAL

HIP-HOP LIVE TV

VARIOS

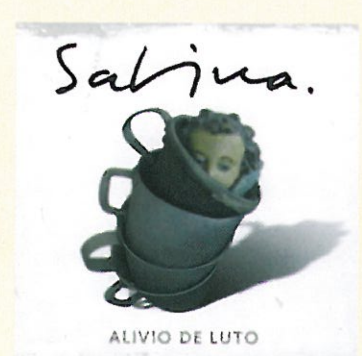
Enésima demostración de la vitalidad del movimiento *Hip-Hop* en España, que continúa su imparable crecimiento, a despecho de la piratería, las descargas ilegales y la supuesta crisis que afecta al mercado discográfico, hasta el extremo de producir lujos como este «vídeo-magazine» con entrevistas y fragmentos de actuaciones en directo de la primera línea de la lírica rítmica ibérica (**El Chojín**, **Arianna Puello**, **Falsalarma**...) y algún ilustre invitado foráneo (el gran *GZA* del *Wu-Tang-Clan*), al que se añade un completísimo audio-CD con los grandes éxitos de la última generación de MC locales : **Tote**, **Geronación**, **Chulito Camacho**, **Chirie Vegas**, **Payo Malo**, **Shotta**... Rimas «suburbiales» y ritmos quebradizos para una realidad cada día más desconcertante.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Un estupendo audio-CD exclusivo y subtítulos en castellano en las entrevistas a artistas extranjeros. Bien.

VALORACIÓN: 3/5

Una visión caleidoscópica de la efervescente escena del *Rap* en nuestro país, servida a través de las a menudo monolíticas y simplistas, pero siempre radicalmente personales e insobornables opiniones de sus protagonistas, constituidos en auténticos portavoces de las preocupaciones de un sector de la población juvenil y que ha encontrado en estas nuevas artes una auténtica vía de salida a su perentoria necesidad de expresión, como ocurrió, en su momento, con el *Punk* o el mismísimo *Rock'n'Roll*. Un recorrido fascinante, espinoso en ocasiones, pero plagado de hallazgos a cada paso y, en todo caso, rabiosamente vivo y palpitante. Sin nostalgias ni «revivals». El sonido de la calle, hoy.



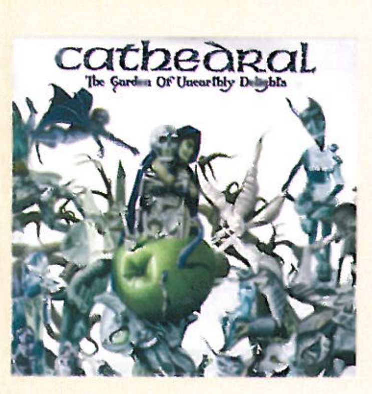
JOAQUÍN SABINA
ALIVIO DE LUTO
SONY - BMG

El jienense recaba la participación de un puñado de poetas contemporáneos (**Luis García Montero**, **Benjamín Prado**...) en un nuevo trabajo que incide, otra vez, en esa combinación de populismo socarrón (teñido de molicie y golfería) y cierto compromiso con las causas perdidas, que tantas alegrías le ha proporcionado. Incluye DVD con entrevista exclusiva y versiones acústicas de dos canciones.



VARIOS
TRIBUTO A THE SMITHS
EL DIABLO - GRAN VÍA MUSICAL

Un ramillete de artistas del panorama «underground» nacional rinde tributo a los mancunianos en un curioso doble disco con bastantes sorpresas agradables: la desarmante versión en castellano de *Ask* a cargo de **L-Kan**, **Sexy Sadie** deconstruyendo *Last Night I Dreamt That Somebody Loved Me* o **Deluxe** calcando la célebre *There's A Light That Never Goes Out*, por poner sólo algunos ejemplos. Gran iniciativa.



CATHEDRAL
THE GARDEN OF UNEARTHLY DELIGHTS
NUCLEAR BLAST

Orgullosos perpetuadores de la oscura herencia de **Black Sabbath**, la banda británica, puntal indiscutible del *Metal* actual, ofrece una generosa ración de guitarras aplastantes, velocidad *grindcore* e intensidad reconcentrada, en otra demostración de saña interpretativa y poderío sonoro que, si bien no añade gran cosa a su gloriosa trayectoria, mantiene con holgura el altísimo nivel acostumbrado.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2
Revista Oficial - España

Tars cinco años sin grabar nuevas canciones, por fin verá la luz lo nuevo de **Kiko Veneno**: *El Hombre Invisible*. Si lo ves por ahí, sigue buscando...

El concierto de presentación de *Intensive Care*, el último lanzamiento de **Robbie Williams**, que tuvo lugar en el *Velodrom* de Berlín el 9 de octubre, fue retransmitido en directo en 21 salas de cine y otras salas especiales (entre las que se contaba la madrileña sala La Riviera) como parte del primer «cinecast» en Alta Definición realizado en Europa.

El legendario «power-trío» **The Cream** (Eric Clapton, Ginger Baker y Jack Bruce) edita en doble CD y doble DVD lo mejor de sus cuatro actuaciones los días 2, 3, 5 y 6 de mayo de 2005 en el Royal Albert Hall de Londres.

Rosana ya tiene disco de platino por las 100.000 unidades vendidas de su trabajo *Magia*. Ella ya ha emprendido su gira, no te la pierdas:



23 de octubre - Valencia / 27 de octubre - Madrid / 28 de octubre - Castellón / 8 de noviembre - Sevilla / 10 de noviembre - Granada / 13 de noviembre - Almería / 22 de noviembre - Málaga / 25 de noviembre - Barcelona / ...

El popular grupo de Flamenco **Billy Mártires del Compás**, se vio obligado a suspender su inminente gira por Estados Unidos debido a un retraso en la entrega de los visados. Según las autoridades, el retraso se debió a las investigaciones exhaustivas que está haciendo el gobierno de Washington a toda persona que quiera entrar en Estados Unidos. Esta sería la tercera gira que el grupo realizaría en dicho país.

Este otoño, los discos de oro y platino se van a acumular en casa de la gran estrella de la música Carlos Santana, ya que el famoso guitarrista y compositor publicará el próximo 31 de octubre *All That I Am* el álbum número 38 de su larga carrera, con una larga lista de colaboraciones: Steven Tyler (*Aerosmith*), Michelle Branch & The Wreckers, Big Boi (*OutKast*), Mary J. Blige, Kirk Hammett (*Metallica*), Sean Paul,...

Alicia Keys inaugura la nueva etapa *MTV Unplugged* con la publicación de un álbum acústico grabado el pasado 14 de julio en la *Brooklyn Academy Of Music*. Para la ocasión, la cantante invitó a compartir escenario a Adam Levine (**Maroon 5**), los raperos **Common** y **Mos Def**, y la joven promesa del *Reggae* **Damian Marley**.

Tras un año de travesía del desierto regresa **La Cabra Mecánica** con un nuevo trabajo: *Hotel Lichis*. Inauguración: 3 de octubre.

El Canto del Loco, **La Oreja de Van Gogh**, **Hombres G**, **Rosana**, **Los Secretos**, **La Cabra Mecánica**, **Revólver** y **Andrés Calamaro** son sólo algunos de los artistas participantes en *Tributo A Duncan Dhu*, merecido homenaje al desaparecido grupo donostiarra.

El Canto Del Loco, por segundo año consecutivo, es candidato a los *MTV Europe Music Awards* en la categoría Mejor Artista Español. Si quieres verlos en directo esta es tu oportinidad ya que realiza una mini-gira. Para comprar las entradas tendrás que presentar antes la tarjeta numerada que incluye el álbum. 4 de noviembre - Bilbao / 5 de noviembre - Santiago de Compostela / 23 de noviembre - Madrid / 24 de noviembre - Valencia / 9 de diciembre - Mallorca

Fundación **ANAR** y artistas de **Sony BMG** anuncian su colaboración para ayudar a adolescentes en riesgo. Cantantes como José y David de **Estopa**, Dani de **El Canto del Loco**, Iván y Leiva de **Pereza**, Amaia de **La Oreja** y muchos más se han solidarizado con la ONG para dar a conocer la línea telefónica gratuita para la protección de la infancia y la adolescencia.

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO



PROJECT CAR 2005

• Kit de carrocería japonés Veilside, taloneras Mazda Speed modificadas, capó de carbono Simoni Racing, escape inoxidable Remus.

• Pintura americana House of Colours efecto aluminio (talleres Air Grafic).
• Suspensión neumática fabricada por Dr Rai.

• Llantas Avus cromadas forjadas 8,5x20. Neumáticos Pirelli P-Zero 225x35x20.

• Sistema apertura de puertas lsd Doors (vertical y normal).

• Kit de turbo K, barra de refuerzo de suspensión Greda, carter más ancho Greed.

• Planchas cromadas para refrigeración del motor y amortiguadores de capó marca Tein.

• Baquets de carbono Recaro, pedales, volante y pomo de carbono Simoni Racing.

GAMA MAZDA RX-8 (ORIGINAL)
DESDE: 38.200 €
HASTA: 38.370 €
COSTE TUNING: 45.000 € (aprox.)

PROJECT CAR 2005

Mazda RX-8 by EA & Japan Tuning

Por segundo año consecutivo, **EA**, y como apoyo a **Need For Speed Most Wanted**, «tunea» un coche para exhibirlo en diferentes ferias y puntos de venta. Si el año pasado fue el **Mitsubishi Eclipse** el elegido, en esta ocasión ha sido el no menos espectacular y llamativo **Mazda RX-8**. Obviamente, del RX-8 original al de ahora media un abismo, tanto en su exterior como por las modificaciones que se han realizado a su mecánica. Como podéis ver, y adecuado al espíritu del juego, **EA** ha querido dotarle de aspecto de coche de Policía, con su sirena incluida. Además de la pintura cromada en plata (aunque en las fotos no «luce» tanto como en directo), lo que más destaca del coche son sus puertas de ala de gaviota (que también permiten su apertura «standard» y su rebajadísima altura al suelo (regulable con un mando a distancia). Respecto al motor, el preparador **Japan Tuning** (que también fue la responsable en el Project Car 2004) ha transformado al ya de por sí veloz **Mazda RX-8**, en una bestia de 330 caballos. Potencia que pocas veces se pondrá de manifiesto ya que, aunque estéticamente lo parezca, este bólido esta hecho para admirarse, no para competir.



LAS MODIFICACIONES MECANICAS ELEVARAN SU POTENCIA A 330 CV



TODO TIENE UN PRINCIPIO

De ser un coche más, a un coche único

Ese es el espíritu que empuja a los «tuners» a modificar sus coches: que su coche sea único. En estas fotos podéis ver el momento en el que se sacó a este **RX-8** con un pequeño golpe de un taller, y los diferentes procesos y elementos que ha ido incorporando hasta convertirse en el **Project Car 2005**. Una evolución que necesita de una importante inversión económica y el buen hacer, buen gusto y dedicación de los preparadores.



Japan Tuning firma el Project Car 2005. Les puedes encontrar en www.japantuning.net, tlf. 902 520003







Todas y cada una de las modificaciones se hacen a conciencia, con un extremo mimo en cada proceso

MAXI TUNING SHOW MONTMELO

Un año más los «tuners» más radicales del panorama nacional, juntos en Montmeló

Durante los dos días de feria se celebraron las 24 Horas de Automovilismo de Montmeló

Las cifras impresionan. Más de 65.000 personas asistentes en sólo dos días de feria, y nada menos que 1.700 coches expuestos pueden daros una idea aproximada de la creciente afición al tuning en España. Este evento, sin duda el más importante del mundillo dio cita no sólo a los aficionados mostrando sus coches, sino también a los preparadores más prestigiosos, que mostraron sus novedades tanto a nivel carrocería, como las referentes al mundo audiovisual (cada vez más sofisticado) y modificaciones mecánicas. Durante la feria se celebraron las **24 Horas de Automovilismo** de Montmeló y, también se ofrecieron a los asistentes diferentes espectáculos para amenizar la estancia. Desde las 10 hasta las 4 de la mañana, la diversión estaba asegurada. Además de admirar los diferentes vehículos, este evento sirvió como presentación oficial del **Project Car 2005** de EA, que es, para todos los «tuners», una referencia ineludible y un foco de admiración. Parece mentira que, con sólo dos años de presencia en este mundillo, la saga **Need For Speed** haya llegado a un grado tal de comunión con los aficionados al tuning, que para ellos **NFS** es, en videojuego, lo mismo que **A Todo Gas** en película. La siguiente cita, los días 2, 3 y 4 de diciembre en el Barcelona Tuning Show. Si quieres descubrir este mundo, apúntatelo en tu agenda.



EL STAND DE EA

Fue el más visitado y espectacular de la feria

Azafatas vestidas de policía poniendo multas, consolas para probar el juego, una pantalla gigante, el **Mazda RX-8** «tuneado» y los graffiteros de **Boamistura** decorando el exterior de la carpa... Sin duda, el Stand de **EA** fue el centro neurálgico de toda la feria. En él se podían encontrar todos los elementos que conforman el mundo «tuner»: el coche más espectacular del show, el mejor videojuego de tuning, las chicas más llamativas y el mejor ambiente. Todo un éxito de asistencia para **EA** y el juego estandarte del tuning: **Need For Speed Most Wanted.**

¡LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO... [59]

¡13 DEMOS JUGABLES!

EL SEGUNDO MEJOR DVD-ROM DE TODOS LOS TIEMPOS

JUEGA EN EXCLUSIVA CON

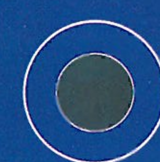
PETER JACKSON'S KING KONG

EL JUEGO OFICIAL DE LA PELÍCULA

Y NO TE PIERDAS EL RESTO DE DEMOS JUGABLES...

FIFA 06, GENJI, L.A. RUSH, SLY 3, LOS SIMS 2, SPARTAN TOTAL WARRIOR, RATCHET GLADIATOR y muchos más...

DVD DEMO



DICIEMBRE 2005

PlayStation®2 Revista Oficial - España

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA

BUZÓN PLAYSTATION 2

¡Enviad vuestras cartas con preguntas, sugerencias y opiniones sobre el universo PlayStation y podréis ganar fabulosos premios!